第2回 Network Game of the Year発表! Voodoo5の情報もいち早く掲載

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

2

FEBRUARY 2000
No.020

月刊プレイオンライン

2000年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第3巻第2号通巻20号
1999年11月12日第三種郵便物認可

DIABLO II
発売前に知っておきたい基礎知識

最先端パソコンゲームの世界
2000年に発売される話題作を一挙に公開!!

3Dシューティングの最高傑作が登場



QUAKE III ARENA

RPG人気シリーズ最新作を最速攻略



ULTIMA IX: ASCENSION

ファンタジー小説の名作が
UNREALエンジンを使ってついにゲーム化
THE WHEEL OF TIME

特別企画 日本語版で再スタート
バルダーズゲート集中講座

付録CD-ROM
THE WHEEL OF TIME
FLANKER 2.0、AoE II
FALCON 4.0など
たっぷり遊べる体験版を多数収録

OCN
OPEN COMPUTER NETWORK

◎インターネット&メールバージンの皆さんへ。

安い！

◎月々980円から始められる！

メニュー	月額ご利用料金			
OCNダイヤルアクセス・ライト	基本額（4時間まで）	980円	4時間を越える部分	10円/分
OCNダイヤルアクセス・ナチュラル	基本額（15時間まで）	1,750円	15時間を越える部分	7円/分
OCNダイヤルアクセス・レギュラー	基本額（40時間まで）	2,300円	40時間を越える部分	5円/分
OCNダイヤルアクセス・ロング	基本額（100時間まで）	2,800円	100時間を越える部分	3円/分

※ご利用にあたっては、月額ご利用料金のほかに、新規お申し込み費用（オンラインサインアップの場合2,800円、加入申込書の場合3,800円）がかかります。
※別途、アクセスポイントまでの通信料金が必要となります。

ベンリ！

◎国内最多567ヵ所にアクセスポイントがあるから、全国どこからでも市内料金でアクセスできる！

○ — 必要なメールだけ自動転送したり、Webでメールをチェックなど、機能の充実。・・・ Mail ON
（無料/iモード対応機能がさらにパワーアップ）

○
- 3Dワールドに広がる楽しい出会いのチャット空間。・・・・・・・・・・・・・・・・ あ・らトーク
- 会員ひとりひとりに最適なWeb情報やニュースが届く。・・・・・・・・・・・・・・・・ Club OCN
- 豊富なジャンルの最新情報が毎日メールで届く。（登録無料）・・・・・・・・・・・・・・ デジタルニュース配信

○ — アクセスポイントはすべてISDNに対応。しかも全国54都市62カ所ではPIAFSに対応。

※ただし、0570-047-047のアクセスポイントの場合は、携帯電話やPHSからの接続、テレホーダイ等の割引サービスはご利用いただけません。その他、ご利用上の制約がある場合がございますので、詳しくはお問い合わせください。

安心！

◎困ったときも大丈夫。OCNならしっかりサポート！

○高速通信を実現する国内最大級500Mb/sのバックボーン。○料金メニューの選び方をアドバイスするコンサルティングデスク。

◎パソコンを持ってないビギナーでも、インターネットがすぐに始められる！

OCN Aptiva パック 3,980円/月	パソコンリース※1 ＋ 接続サービス※2 ＋ テクニカルサポート※3
	※1 インターネットを楽しむソフト満載のIBM Aptiva20Lファミリーを、すぐ使える状態でお届けします。3年間お使いいただいた後は、継続使用やお買い上げなどのプランも用意しています。※2 OCNダイアルアクセスが月100時間までたっぷりお使いいただけます。月100時間を超えた場合は、3円/分の加算料金が必要となります。※3 パソコン本体とモニタは、3年間無料保守サービス付き。故障や困った時には、電話一本で修理、ご相談に対応いたします。

※AptivaはIBM Corporationの商標です。

まずプロバイダが必要です。
ダはOCN。



0120-506506
受付時間：午前9時～午後9時（年末年始は除きます）※フリーダイヤルにかけるときは「0120」から正しくダイヤルしましょう。

NTT Communications
CHANGE COMMUNICATIONS.
NTTコミュニケーションズ株式会社


世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
ODNなら、うまくいく。
楽しいキャンペーン実施中!
50万人突破記念
Home Campaign
@アットホームキャンペーン
1月31日まで
ODN PRESENTS
クリスマスキャンペーン
1999.11.25~12.26
※詳しくは、ODNホームページまで

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

チヂルファン必見! 池脇千鶴ちゃんのすべてがわかる

「イケワキチヂルWEB図鑑」

TVCMですっかりおなじみの池脇千鶴ちゃんのコーナー。「SPECIAL! 図解!!」や「ちいちゃんにMail!」など楽しいコーナーがいっぱい。初心者の人は「池脇千鶴のインターネット奮闘記」で彼女といっしょに勉強しよう。







ODNのトップページを自分流にカスタマイズ

「ODN start !」

個性派のあなたにおすすめしたいのが、トップページを自分流にカスタマイズする「ODN start!」。「ラブリー」「ステーショナリー」「サイバー」の基本パターンに自分の好きなパーツを組み込めば、あなただけのオリジナルページの出来上がり!



お部屋のレイアウトで、恋愛運や仕事運などを占う

「ODNバーチャル インテリア風水占い」

中国四千年の歴史が生んだ風水学。あなたの人生を彩る大切な"気"の流れを、お部屋のレイアウトから診断します。もしかしたら日頃の悩みも解決するかも。「風水は生活を改善する下準備。大切なのは心がけ」と風水の先生もおっしゃってます。







最新のミュージックエンターテイメントを直送

「メディアストリーム」

インターネットで音楽やビデオが楽しみたい。そんな夢をかなえてくれるのが「ODNメディアストリーム」です。人気のラジオ番組と連動した「Radio@Web」や人気アーティストのライブ中継なども紹介しています。お見逃しなく!!

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法



＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

インストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」＊→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
＊ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。



③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
※「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。

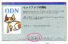


④確認画面が表示され、「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。





⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)





⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)



⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。



③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
＊「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。
＊注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。





⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。



＊注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。

※Internet Explorerのインストールによって、お客様のパソコンの環境が失われる場合があっても日本テレコムは一切の責任を負いかねます。このスターターキットをご使用にならないサインアップ方法については、ODNサポートセンター(0088-85・無料)までお問い合わせ下さい。

●ご不明な点は ODNサポートセンター

フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料)

フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

ニュース

2
February 2000



CONTENTS

アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。


Rival Realms
人類vs神 最終戦争勃発！
数々のスペル・エンチャントを
駆使し、世界征服を目指せ。
●特徴ある3種族から、自分のキャラクターを選択できる。
●60ステージのプレイフィールドが君を待ち受ける！！
●数々の魔法・呪文・特殊能力を使いこなせ。
●ミッションに合わせて、兵や魔術師を雇い育成・強化せよ。
●オリジナル・キャンペーン作成可能な、シナリオ・エディター搭載。
●最大8名参加のマルチプレイヤー・モード。
ライバル レルムズ
～魔界統一～
完全日本語版
2000年1月21日(金)発売予定
Windows®95/98
￥9,800(税別)
MQ
MEDIAQUEST
Digital Integration
TITUS
©1998-Activ Publications, Published by Digital Integration. All rights reserved.



一鉄道経営シミュレーション一
RAILROAD
TYCOON II
レイルロード・タイクーンII
拡張パック
The Second Century
EXPANSION PACK
ザ・セカンドセンチュリー
完全日本語版
大ヒット作「レイルロード・タイクーンII」に
待望のエキスパンションが遂に登場！
レイルロード・タイクーンII
完全日本語版
好評発売中
¥8,800（税別）
12月24日（金）発売
Windows®95/98
¥5,800（税別）
81
新たなる旅が今、始まる。
●第二次世界大戦~現代~未来へと3つの時代にまたがる18のキャンペーンと15以上のシングルシナリオをクリアし、完全制覇を目指せ。
●新たに追加された高層ビルが建ち並ぶ都市マップでは、軽起鉄道を整備し発展させよ。
●「仏の高速列車TGV」や「独DB18201蒸気機関」「ブレンナー412」等、新型の機関車が多数登場。もちろん、建物・客車等も新たに大幅追加。
本製品は拡張パックです。「レイルロード・タイクーンII 完全日本語版」本体が必要となります。
Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, PopTop Software and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Microsoft, Windows 95, Windows 98 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. ©1999 Gathering of Developers. All Rights Reserved. For Sale in Japan Only.
Co-published by
MEDIAQUEST
株式会社 マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川 1-12-14 日本生命小石川ビル5F TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート）（祝·祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30）
Created by
POP TOP
PopTop Software

あなたの冒険が、

ARTDINK

リアルワールド
ネットワークに広がる「ルナティックドーンⅣ」の世界。
プレイヤーの数だけ遊べる世界がある。

http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html

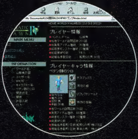


多くのプレイヤーの世界が掲載された一覧表を見て、



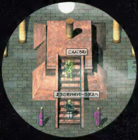
最大16人でプレイ可能に







気にいった世界があればホームページをチェック



霧が立ち込める幻想の世界



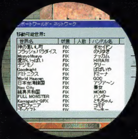
雨が降りしきる熱帯の世界



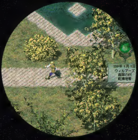
陽炎がゆらめく灼熱の世界

フィックスワールド
オフライン時のプレイヤーの世界を訪れることも可能。

http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html



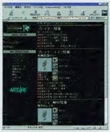
登録されたセーブデータの中から行きたい世界を選択



オフラインでもフィックスワールドで遊べる

自由な冒険はネットワークでさらに進化を遂げる!

あなたの世界が無限に広がる、ホームページ自動生成機能

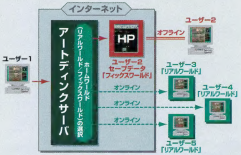


一切の難しい操作はありません。ボタン一つであなたが造り上げたホームワールドの情報を、ホームページに載せることで世界へと発信。ゲーム中で気になった情報も、最新の情報がリアルタイムで入ります。

ネットワークゲームの新開地となるW.P.E.Sの概念

「ワールドパーマネントエントリーシステム」

いかなる時でも、全てのプレイヤーにすべての世界での冒険を可能とするのが、この「ワールドパーマネントエントリーシステム」。移動先のプレイヤーのオン/オフラインをアートディンクサーバが自動で判断し、オンライン時には他のプレイヤーと世界を共有できる「リアルワールド」へ、オフライン時にはホームページ上のワールドデータ「フィックスワールド」へとプレイヤーをいざないます。これによって冒険をする世界が格段に広がりました。

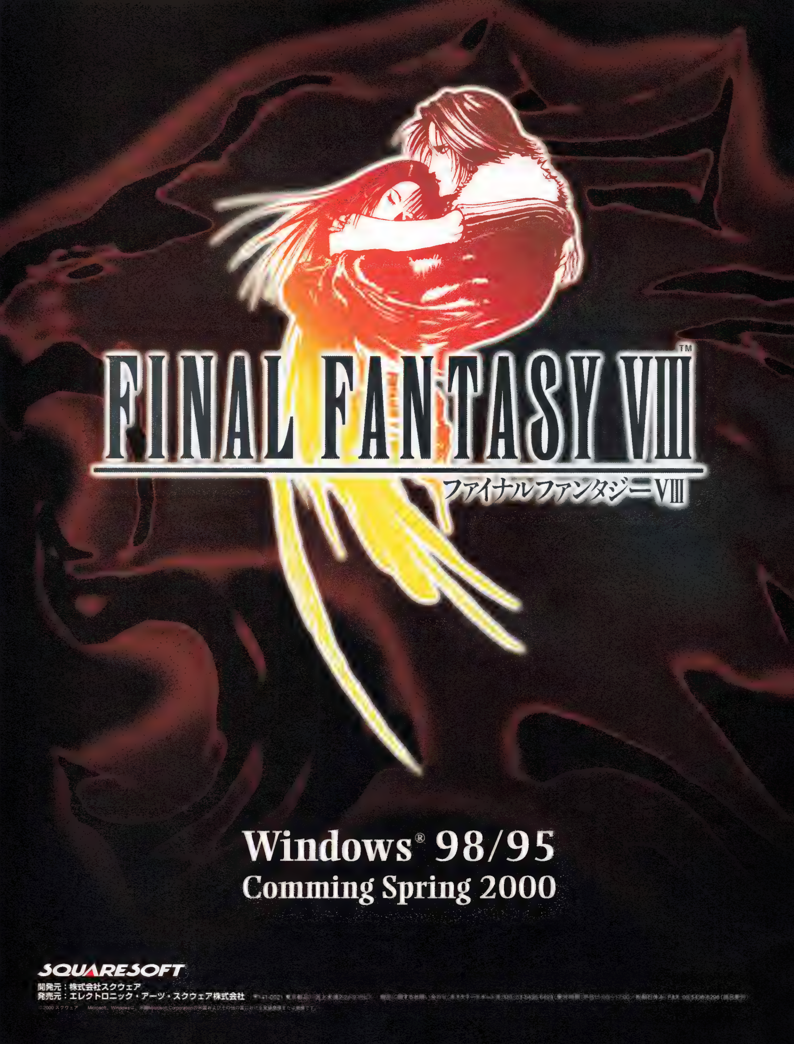




ルナを創り出す。
Windows 95/98 Windows NT 4.0 対応
1人でも ネットワークでも遊べる ホームページから世界が広がる
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
魔法のシステムを一新
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
天候の概念を取り入れて 美しくなったビジュアル
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
http://lunatic.artdink.co.jp/ld4.html
データが豊富になって ゲームがさらに楽しく
ARTDINK
ルナティックドーン IV
ファンタジーRPG
LUNATIC DAWN IV
ルナティックドーン IV
So-net
今すぐつながる
オンラインサインアップソフト収録！ 入会金無料特典付
2000年3月31日迄
ルナティックドーンIV & ゼウス発売記念
2000年アートディンクオリジナルカレンダープレゼント!
全国主要販売店でアートディンクPCソフトをお買い上げの方に先着で素敵なオリジナルカレンダーを差し上げます!
※賞品は無くなり次第、終了とさせていただきます。
ルナティックドーンIV Windows版公式ガイドブック
1月上旬発売 定価1400円(税抜き)
発売/ゼスト お問い合わせ先 03-5543-0616
LUNATIC DAWN IV
ルナティックドーン IV
ファンタジーRPG 絶賛発売中/標準価格12,800円(税抜)
ルナティックドーンⅢからのアップグレード版も同時発売中/標準価格6,800円(税抜) アップグレード版は初回限定製品です。
●オペレーションシステム／Windows®95 日本語版、Windows®98 日本語版、Windows NT®4.0 ※日本語版●対応CPU/MMX Pentium 200MHz以上(Pentium II 300MHz以上推奨)●必要メモリ/32MB以上(64MB以上推奨)●ハードディスク容量/400MB以上●グラフィックボード/High Color(16ビット)65,536色表示800×600ドット以上(1280×1024ドット以上推奨)●対応音源/PCM音源●メディアドライブ/4倍速以上のCD-ROMドライブ(8倍速CD-ROMドライブ推奨)●入力機器/キーボード/マウス●通信/28800bps以上のモデム(ISDN 64Kbps以上推奨)●備考/Microsoft IntelliMouse®対応 ※Service Pack3以降必須
©1999 ARTDINK.All Rights Reserved.
©ARTDINK.All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

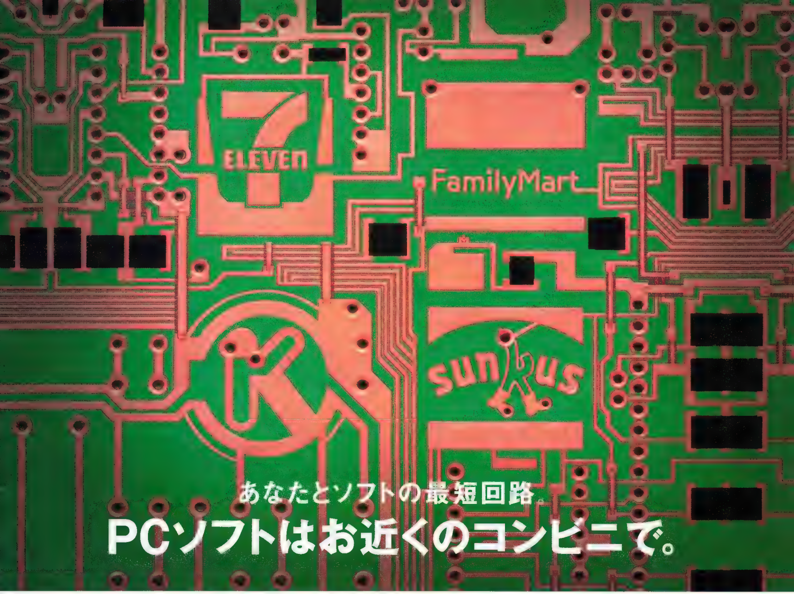

Microsoft
BA001
LHR/JFK
1030-0920
ロンドン――
ニューヨーク、
3時間50分。
コンコルドは
あっという間に
大西洋を超えた。
'60年代を感じさせるややクラシックなコックピット、キャビンには先を急ぐビジネスマン、超音速、オールファーストクラスの旅を心待ちにするツーリストたち。100名のパッセンジャーを乗せて、機体は成層圏をマッハ2で巡航する。
そう、今度のフライトはコンコルド!
プロのフライトをより深く追求したFlightSimulator 2000 Professional Editionでは機種の充実に加えて、臨海副都心や新宿上空も息をのむような精緻な3Dグラフィックで再現。20,000か所以上におよぶエアポート、機体特性の編集などなど、史上最大のバージョンアップがあなたを待っています。
Microsoft
Flight Simulator 2000
マイクロソフト フライト シミュレータ 2000
フライト シミュレータ 2000
Microsoft Flight Simulator 2000 PROFESSIONAL EDITION
フライト シミュレータ 2000 プロフェッショナル エディション
――2000年1月21日発売――
http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/fs2000/
マイクロソフト株式会社


2000年1月発売予定
■君はどこまでスレイヴと一体になれるか?
巨大ロボットが今までにない
滑らかさと身軽さで飛びまわる
スレイヴの鼓動が今、動き出す。
Windows95/98 日本語吹替版 8,800円
SLAVE ZERO™
スレイブ ゼロ
INFOGRAMES
Infogrames North America, Inc. © 1999 All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective
株式会社ズー
ユーザーサポート 0268(38)1561
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社


FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII
Windows® 98/95
Comming Spring 2000
SQUARESOFT
開発元：株式会社スクウェア
発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社



サンタのリストにない方は、自分で予約してください。
シェンムー 一章 横須賀
12月29日販売開始予定／6,800円
パラサイト・イヴ2
好評販売中／6,800円
デジキューブ 最新ラインアップ
プレイステーション
RPG
好評販売中／6,800円
DX人生ゲームIII
好評販売中／5,800円
〜封印されし記憶〜
カードゲーム
好評販売中／5,800円
3Dトラップバトルゲーム
好評販売中／5,800円
STAR WARS
ファントム・メナス
好評販売中／5,800円
GRAN TURISMO 2
レース&カーライフシミュレーション
好評販売中／6,800円
桃太郎電鉄V
好評販売中／5,800円
好評販売中／5,800円
牧場物語 〜ハーベストムーン
好評販売中／5,800円
男
好評販売中／5,800円
チョコボスタリオン
CHOCOBO STALLION
育成&経営シミュレーション
好評販売中／4,800円
Happy 10th anniversary!
チョコボコレクション(3枚組)
好評販売中／7,800円
STREETFIGHTER EX2 PLUS
好評販売中／5,800円
TECMO
サッカー
好評販売中／5,800円
ドリームキャスト
VALKYRIE PROFILE
ヴァルキリープロファイル
RPG
好評販売中／6,800円
実況パワフルプロ野球'99決定版
12月25日販売開始予定／5,800円
サッカー
好評販売中／5,800円
スペースチャンネル5
好評販売中／5,800円
"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です
※表示価格は税別となります。
※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。
※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もございますのでご了承ください。
※ドラゴンクエストVIIの発売日が12月29日から今冬予定と延期になりましたので、ご了承下さい。



デジキューブPC 最新ラインアップ



不思議のダンジョン
風来のシレン
～月影村の怪物～
Win 98／95版
ダンジョンRPG
好評販売中
2,980円



ルナ シルバースターストーリー
Win 98／95版
RPG
好評販売中／2,980円



特撰『ぼくは航空管制官』
Win 98／95・NT4.0版
航空シミュレーション
好評販売中／2,980円



ルナティックドーン
～前途への道標～
Win 98／95版
ファンタジーRPG
好評販売中／2,980円

上記4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。

■表示価格は税別となります。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。



アドバンスド大戦略98
STORM OVER EUROPE
Win 98／95版
戦術級シミュレーション
好評販売中／2,980円



マーク矢崎の真・西洋占星術
Win 98／95・Mac版
占い
好評販売中／1,980円



プロ麻雀 極 for Windows
Win 98／95版
テーブルゲーム（麻雀）
好評販売中／1,980円



3Dウルトラ クールプール
Win 98／95版
ビリヤードゲーム
好評販売中／1,980円



ぷよぷよ通 for Windows
Win 98／95版
対戦型アクションパズルゲーム
好評販売中／1,980円



筆2000 スペシャルパッケージ
Win 98／95・NT4.0版
はがき&住所録作成ソフト
好評販売中／1,980円



筆無精＋5000
Win 98／95・NT4.0版
はがき&住所録作成ソフト
好評販売中／2,980円



筆休め2000 PREMIUM
Win 98／95・NT4.0版
はがき&住所録作成ソフト
好評販売中／4,980円

http://www.digicube.co.jp/

DigiCube

インターネット
×
あなたの夢
＝
オンライン
エンターテインメント
Next Generation

“インターネット”という言葉を聞かない日がないくらい一般化している現在ですが、
本当に今のインターネットに満足していますか？
当社ではインターネットに夢を持っている方を広く募集します。
夢を届けていく仕事の中で、自らの夢を実現していくデジキューブで、
あなたの才能を、ビジョンを、試してみませんか。

■[illegible]DATA 【事業内容】コンビニエンスストアでのゲームソフト、出版物、音楽ソフトなどに関する企画・制作・販売 【設立】1996年2月 【資本金】25億円 【従業員数】86名（1999年11月末現在）

●勤務時間：フレックスタイム制
●福利厚生：社会保険（健康・厚生・雇用・労災）、退職金制度、財形貯蓄、社宅（借上社宅制度）、社員持株会
●休日：特別休暇（最大9日）、年末年始休暇4日、有給休暇、慶弔休暇、育児介護休暇
●規定待遇：昇給年1回、賞与年2回、交通費支給
●給与：経験・能力等考慮の上、当社規定により優遇
●勤務地：東京・渋谷、東京・恵比寿

■応募方法 年齢20～35歳位までの方で、興味のある方は、募集職種の中から希望する職種を明記の上、履歴書、職務経歴書（書式自由）、作文800文字程度（テーマ：インターネットでやってみたいこと）を下記の応募先へ送付

■募集職種
①インターネットのオンラインコンテンツ企画・編集・マーケティング
②インターネットの技術開発
③インターネットコマースの企画、ビジネスモデル開発
④雑誌・書籍の編集

■応募書類送付先
〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 KTビル2F
(株)デジキューブ Play Online編集部 採用担当係

誠に勝手ながら、応募書類は返却いたしませんのでご了承ください

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

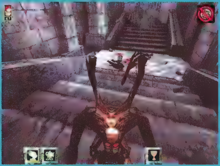
国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

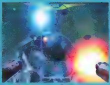

Age of Empires II:The Age of Kings

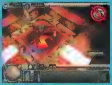

ファルコン 4.0


FLANKER 2.0

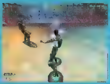

THE WHEEL OF TIME


B HUNTER

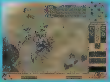

BIG BANG


DUNGEON KEEPER 2


THE F.A.PREMIER LEAGUE STARS


G-SECTOR


みんなでバス釣り!


TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS


ロードオブパンツァーズ

USAF攻略記事連動企画 実戦テクニック参照ファイル

迫力あふれるジェット機での空中戦を堪能できる「USAF」。特集記事と連動した、ミッション攻略テクニックのリプレイファイルを収録しました。p.066～071の記事と併せてご覧ください。



マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

最先端パソコンゲームの世界

2000年に発売される

驚異的な速さで進化し続けるパソコンゲームの世界。ここでは、2000年に発売が予定されている期待の作品42本を一気に紹介する。1999年中にリリース予定だったものが延期されたというタイトルも多いが、マルチプレイ対応や最新のグラフィック技術、洗練されたゲームシステムをうたうタイトルが続々と発表され、非常に楽しみである。2000年に本誌のNetwork Game of the Yearを獲得する作品は、おそらくこのタイトル群の中から登場するだろう。





アドベンチャー ㊙

ALONE IN THE DARK 4

ALONE IN THE DARK 4
開発元　：Dreamworks社
発売元　：Infogrames社
発売時期：2000年中

世界で初めて3Dポリゴンキャラクターを使用したゲームとして歴史に名を刻む「ALONE IN THE DARK」。その人気ホラーアドベンチャーシリーズの第4作目が5年ぶりに発売される。カリフォルニア州の離れ小島が舞台となり、おなじみエドワード・キャンビーが古ぼけた大邸宅の調査をする。シリーズの伝統に従って、プレイヤーが個性の異なる複数のキャラクターを操作するというゲームシステムも継承されている。

この作品では、何百というオブジェクトを一度に描画するため、3Dアクセラレーターが必須となるようだ。カメラの切り替えや突然飛び出してくる敵など、オリジナル作品が生み出した映画的な演出法にもさらに磨きがかかり、リアルタイムシャドー効果によって恐怖感も倍増するという。

3Dシューティング

AMEN：THE AWAKENING

AMEN：THE AWAKENING
開発元　：Cavedog Entertainment社
発売元　：GTインタラクティブ
発売時期：2000年3月

2032年のクリスマスイブに、突如として全世界の1／3の人間が狂気に取り付かれる。彼らは殺人行為に走り、そのうちの何億人もが一瞬にして死滅した、というハルマゲドンを描いたゲーム。プレイヤーは、生存者を救助するために北アメリカに送り込まれたレジスタンスの一員"ビショップ・シックス"として、"いったい何が数億の人間の狂気を目覚めさせたのか"を探り出していく。

このゲームは3Dシューティングではあるが、ストーリー性を重視しており、アクション、アドベンチャー、RPGなどの要素も含んでいる。細部にまでこだわったオブジェクトやNPCのディテールもさることながら、到底探索し切れないほどの大きなマップも魅力的である。





RPG

ANACHRONOX

ANACHRONOX
開発元　：ION Storm社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：2000年春

別の星に空間移動できる不思議な力を持つアナクロノックス星。その軌道上の宇宙ステーションに住む私立探偵スライ・ブーツが、失われた文明と英知を求めて冒険に出るというストーリー。QUAKE Ⅱエンジン搭載のゲームだが、エンジンに改良が加えられ、屋内外のレベルデザインが素晴らしい仕上がりになっている。登場人物は約500体、探索する場所はいくつものレベルに分けられた10個以上の惑星や空間というボリュームだ。

このゲームでは、3人までのパーティーシステムや、SF系RPGならではのユニークなスキルシステムを採用している。戦闘シーンは「ファイナルファンタジー Ⅶ」の影響を受けており、武器は無限の種類が制作できる組み立て式だ。カメラの移動が秀逸で、レベルの導入部分やインゲームムービーを多用した演出がすさまじい。

シングルプレイ専用ゲームには、㊙を付けています

話題作を一挙に公開!!



1作目の最終ボス“Sarevok”を倒してから数ヵ月後のソードコーストが舞台となる「BALDUR'S GATE 2：SHADOWS OF AMN」。バルダーズ・ゲートの都とは敵対関係にある南方の商業都市“アムン”に拠点を変えての冒険となる。美しいレンダーアートの長所を生かすため、解像度を800×600ドットまでに引き上げ、OpenGLをサポートしたビデオカードにも対応。キャラクターが2Dであるのは変わりないが、魔法の効果などが引き立つことになるだろう。

キャラクタータイプが新しく追加され、ハーフオークや“ドロー”と呼ばれる強力なEvil Elf系の種族でもプレイできるようになり、アサシン、バーバリアン、ジェスター、ビーストマスターなどのクラスも登場する。前作ほど大きな地域をカバーしていないが、湖底都市など、フォーゴットン南部独特の風景が楽しめそうだ。

BALDUR'S GATE 2：SHADOWS OF AMN	
開発元	：BioWare社
発売元	：Interplay Productions社
発売時期	：2000年9月

BALDUR'S GATE 2：SHADOWS OF AMN

BLACK&WHITE

戦略シミュレーション

BLACK&WHITE	
開発元	：Lionhead Studios社
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：2000年第2四半期

奇才Peter Molyneux氏の次回作は、神と人間の間に立って地上の世界を自由に操るシャーマンが主人公で、一風変わったコンセプトが魅力の作品だ。シャーマンは、日本、ギリシャ、エジプト、チベットなどの各民族をモデルにした人々が平和に暮らす世界にたどり着き、その地域の人々を信仰に導き、自分の思うがままの個性を与えるのである。

支配下の人々の信仰のあつさでマナの蓄積量が変化する仕組みになっており、面白いのは、ゲーム世界の人間、ウシ、鳥、ライオンなどの生物を選び出し、自分の意思で動く神に成長させることができるという点である。善悪にこだわらない自由なプレイシステムとなりそうだ。



B-17 FLYING FORTRESS Ⅱ

コンバットフライトシミュレーター

爆撃機を扱ったフライトシミュレーターで、ビジュアルやフライトモデル以外のリアリズムにも焦点を当て、このジャンルに新風を吹き込んでいる。プレイヤーは、操縦士、レーダー官、爆撃手、銃撃手などのクルーを地上でマネージメントする。そのクルーたちは、戦闘によって経験値が加算されて成長するという。プレイヤーが操縦している間は、各ポジションの任務をAI（クルー）に任せることができ、状況によっては、プレイヤーが別のポジションと交替することも可能である。

このシステムは、マルチプレイにも引き継がれる予定となっており、各プレイヤーがそれぞれのポジションを担当することになる。視界のズームアウト機能を利用して、自機と爆撃したい対象物を真上から見下ろしながらプレイできるなど、さまざまなアイデアが詰まった作品となる。

B-17 FLYING FORTRESS Ⅱ	
開発元	：Microprose社
発売元	：ハズブロ・インタラクティブ（マイピック）
発売時期	：2000年3月



COLIN McRAE RALLY 2

レーシング

COLIN McRAE RALLY 2	
開発元	：Codemasters社
発売元	：Codemasters社
発売時期	：2000年前半



ラリーレーサー、Colin McRae氏が監修した本物志向のレーシングゲーム第2弾は、彼がFord Focusというチームに移籍したことに合わせて、車種などが大幅に変更された。もちろん、挙動などのフィジックス面で定評のある作品だけに、Ford Motors社から極秘データを入手し、あらゆる部分でリアリティーを追求している。

グラフィックは32ビットカラーに対応し、風景の車体への映り込みから雪や土ぼこりが舞う様子、タイヤがパンクする描写までが事細かく再現されており、前作以上の大作になるのは必至だ。

3Dシューティング

COMMAND&CONQUER: RENEGADE



リアルタイム戦略シミュレーションの名作「コマンド&コンカー」シリーズの世界観を生かした3Dシューティングがこのタイトルだ。シリーズではおなじみの設定に沿って、ユニットや建物などが3D化されている。一つのユニットから見た視点で各ミッションを遂行していくというシステムになる。

主人公は、NOD軍に誘拐された天才博士を連れ戻すために単身で敵地に乗り込むGDI軍の兵士"ジャック・シェファード"。ゲーム中は、銃を撃つばかりでなく、敵地に侵入する際の隠密行動も重要な要素となる。ほとんどの戦闘が屋外マップで行なわれ、流れる川を横断したり、森の中を駆け回ったりと、美しく表現されたレベルでサバイバルゲームが楽しめる。

COMMAND&CONQUER：RENEGADE
開発元　：Westwood Studios社
発売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：2000年中

戦略シミュレーション

Conquest：Frontier Wars

Conquest：Frontier Wars
開発元　：Digital Anvil社
発売元　：マイクロソフト
発売時期：2000年春

「WING COMMANDER」や「PRIVETEER」シリーズの制作で有名なRoberts兄弟にとっては異色のジャンルとなるこのタイトル。Origin Systems社から独立して、初の作品となる。2151年に星系間移動を可能にするテクノロジーを編み出した人類が、宇宙へ入植する際に昆虫型高等生物のMantisと出会って戦争を始めるというストーリー。

マップは完全3Dではないが、視点を360°回転できるようになっており、操作性は抜群である。プレイヤーが操る自軍の司令官にはRPGのように成長していく要素があり、戦歴を重ねるに従って高度な思考ルーチンを持つようになる。ゆっくりと撃沈されるユニットは、素晴らしい演出で見ごたえがある。



アクションアドベンチャー

Crimson Skies

Crimson Skies
開発元　：Zipper Interactive社
発売元　：マイクロソフト
発売時期：2000年第3四半期

"バトルテック・ユニバース"に属するタイトルである。1930年代の大恐慌で複数の国家に分断されたアメリカ大陸を舞台に、航空学が発達していった架空の世界を描いている。そこでは、飛行船が輸送のパイプラインとなり、空軍力を盾にした軍事政権と戦闘機に搭乗した強盗が幅を利かせている。プレイヤーは、言うなれば"空上の西部劇"のガンマンとして、どの勢力にも屈しないエアーパイレーツを演じるのだ。

このゲームは、フライトシミュレーターのようにリアリズムを追求したものではなく、ボードゲームで培ったしっかりとしたストーリーによって展開していくアドベンチャーゲームとなるようだ。もっとも、地上近くでやり取りをする機会も多いので、地形も細かくモデリングされている。





REMASTERED　あのタイトルの続編が帰ってくる

続編の開発は、「DIABLO Ⅱ」や「ULTIMA ONLINE 2」だけではない。情報が少ないため、今回は紹介していないが、ここ数年で話題になった作品の後継タイトルのうわさも聞こえてくる。1999年の本誌Network Game of the Yearで人気が高かった「EVERQUEST」「HALF-LIFE」に加え、「DRAKAN:ORDER OF THE FLAME」「FLY!」「GANGSTERS」「HIDDEN& DANGEROUS」「OMIKRON:THE NOMAD SOUL」「UNREAL」などの続編が、すでに開発中であるという。



DIABLO II

アクションRPG

DIABLO II	
開発元	:Blizzard North社
発売元	:Blizzard Entertainment社
発売時期	:2000年第1四半期

1999年中の発売が延期になったのは非常に残念だが、もう何の説明もいらない期待のアクションRPG。四つに増加したエピソードは、それぞれ五つ程度のダンジョンで構成されており、カンデュラスの隅々まで冒険できるほどスケールが拡大した。キャラクタークラスも一新され、Amazon、Barbarian、Necromancer、Paladin、Sorceressの5種類となっている。

16ビットカラーに対応したグラフィックで魔法の効果も派手になり、Glideにも対応。部屋の移動がよりスムーズに描画されるなど、Voodooファンには楽しみな機能が追加されている。このゲームの詳細は、p.056から紹介する特別企画を参照してほしい。

DUES EX

RPG

DUES EX	
開発元	:ION Storm社
発売元	:アイドス・インタラクティブ
発売時期	:2000年春

舞台は近未来の世界。主人公は、記憶を失なったまま、反テロリスト組織の一員として任務をこなしていく。"剣と魔法という呪縛から解放されたRPG"の制作を目指しているだけあり、さまざまな新要素が盛り込まれた力作で、UNREALエンジンを使用した美しいグラフィックが印象的である。

ステルスや爆破、コンピューター知識など十数種のスキルが用意されており、プレイヤーはゲーム開始前にスキルポイントを振り分け、キャラクターに特徴付けができるという。また、改造された体部のアップグレードは、レベルに点在するロボットを介して行なわれたり、パズルには複数の解決法が用意されているなど、自由度が高いというのも特徴だ。



DUKE NUKEM FOREVER

3Dシューティング



この1年間、情報がまったく更新されていなかったDUKE NUKEMの最新作は、UNREALエンジンへの乗り換えから制作の遅れが伝えられていた。しかしながら、ようやく公開されたゲーム画面を見る限り、驚くほどの出来栄えとなっている。屋外レベルも難なくこなせるゲームエンジンを使用したため、グラフィックが秀逸だ。

破壊できるオブジェクトが多いなど、インタラクティブ性が高いのもこのシリーズの特徴で、この作品も細部にまでこだわって開発されている。痛烈な言葉で独り言をぼやくデュークだけでなく、ボムシェルというセクシーな女性キャラクターも登場する。敵役だったドクター・プロトンが復活してエリア51を掌握したため、デュークがラスベガスから砂漠まで単身乗り込んで行くというストーリーになっている。

DUKE NUKEM FOREVER	
開発元	:3D Realms社
発売元	:GTインタラクティブ(P&A)
発売時期	:2000年3月

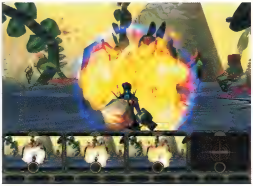
EVOLVA

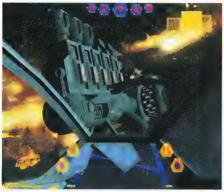
アクション

EVOLVA	
開発元	:Computer Artworks社
発売元	:Virgin Interactive社
発売時期	:2000年第1四半期

遺伝子工学でパワーアップされた"ジノハンター"と呼ばれる戦士を操り、銀河を侵食しつつあるパラサイトたちを粉砕するのが、このゲームの目的だ。4人のジノハンターを同時に操るというシステムで、それぞれのカメラ視点が表示される画面を見ながらプレイする。

出会ったエイリアンから遺伝子を抽出し、プレイヤーキャラクターの体内に取り入れることができるという点も面白い。プレイヤーキャラクターたちは、体力はあるが足は遅いといったように、さまざまな性質を備えている。プレイヤーは自由にその長所を伸ばしたり、短所を補ったりすることができ、その組み合わせは無限にあるという。





Freelancer

RPG

Freelancer	
開発元	:Digital Anvil社
発売元	:マイクロソフト
発売時期	:2000年中

Conquest:Frontier Warsを開発中のChris Roberts氏が同時に制作を進めている、未来の宇宙を舞台にしたRPG。マルチプレイはbattle.netのような形式のゲームサーバーで行われ、100人程度の同時プレイをサポートできるという。

プレイヤーは、登場する4帝国のうちのどれかに所属するのだが、フリーランスで仕事を受ける流れ者の一匹おおかみとなり、物資の輸送から船団の護衛、海賊の退治といった仕事を請け負う。また、どの国にも自由に加担することができ、寝返ったりすることも可能。仕事をそつなくこなして金銭を得れば、自分の宇宙船をアップグレードすることができるし、名声を博せば、より大きな仕事も得られるという仕組みだ。宇宙船で飛んでいるときは、スペースコンバットシミュレーションのような1人称視点の画面でプレイするが、基地に降り立つと3人称視点のアドベンチャーゲームのように画面が切り替わるというアイデアも目新しい。

GALLEON

アクションアドベンチャー

GALLEON	
開発元	:Collective Studios社
発売元	:Interplay Productions社
発売時期	:2000年中

以前に「トゥームレイダー」を制作して成功を収めた開発者の作品で、大航海時代を背景にしたアドベンチャーゲームである。プレイヤーは、存在自体が伝説化した海の男"ラマ・サブリエール"となり、幽霊船の秘密を暴くために旅へ出る。

3人称視点でプレイヤーキャラクターを動かし、パズルを解きながら進めていくというゲーム内容は、トゥームレイダーの基本的な部分を踏襲していると言える。それに加え、RPGの要素を巧みに取り込み、新鮮さも出している。NPCの仲間と航海することになり、旅へ出ればさまざまな出会いがプレイヤーを待ち受けているという。一つ一つの島や大陸の町がそれぞれレベルとなっており、中国などのアジア地域へも航海できるらしい。動きながらアイテムを拾えるなど、操作性への配慮も見られる。



GIANTS:CITIZEN KABUTO

アクション

GIANTS:CITIZEN KABUTO	
開発元	:Planet Moon Studios社
発売元	:Interplay Productions社 (イマジニア)
発売時期	:2000年5月 (2000年春)



「MDK」を世に送り出したチームが開発しているゲームで、巨人カブト、海の精霊シーリーパーズ、宇宙戦士メッカリンの3者が、大陸を奪い合うという内容になっている。シングルプレイでは、レベルによって操作するキャラクターが異なるというシステムだが、マルチプレイでは、力や魔法、技術など、それぞれの特性を生かしたプレイが楽しめそうだ。

ゲームの舞台となる星には、スマーティーという友好的な原住民がおり、彼らをうまく利用すれば、新しい武器を開発してくれる。もっとも、プレイヤーはヴァンプという原生動物を狩って常に彼らの食欲を満たしてあげなければならず、放っておけば仲間同士で殺し合ったり、飲んだくれてしまう。イギリス風のジョークが痛烈に効いた作風だ。

GRAND PRIX 3

レーシング

GRAND PRIX 3	
開発元	:Microprose社
発売元	:ハズブロ・インタラクティブ (マイピック)
発売時期	:2000年第1四半期

サーキット、チーム、車種、ドライバーなど、1998年度シーズンのF1のデータを基に制作されているレースシミュレーション。チャンピオンシーズンモードでは、レース前日のチューニングや走行テスト、レース中のピットでのやりとりなども本格的にシミュレートし、1シーズンのすべてのレースを戦い抜いていく。

各レース後には、ラップの平均時速やエンジンの回転数、ステアリングの状況などを綿密に分析したデータもはじき出されるという。車体やレーストラックのモデリングも素晴らしく、天候もリアルに再現される予定だ。



アクションアドベンチャー

HEAVY METAL:F.A.K.K. 2



1980年代のアメリカにカルトブームを巻き起こしたアニメ「HEAVY METAL」の世界観を受け継いだ、QUAKE Ⅲ ARENA(以下QⅢA)エンジン使用のタイトル。暴力的な描写だけでなく、性的な演出も随所に見られる18禁ソフトである。

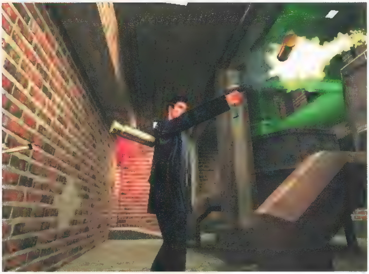
物語は、病原菌に汚染され、政府の厳重な監視下にある区域"F.A.K.K."に隠れる住人たちが、自分たちを解き放ってくれる予言書に記された人物として女性戦士"ジュリア"を担ぎ上げるというところから始まる。QⅢAをさらにパワーアップさせた技術を導入している点は注目に値する。キャラクターが遠ざかるにつれてポリゴン数を減少させ、CPUへの負担を軽減するというLevel of Detailシステムや、音声に反応してキャラクターの口を動かす最新技術などが盛り込まれている。

HEAVY METAL:F.A.K.K. 2
開発元 :Ritual Entertainment社
発売元 :Gathering of Developers社(P&A)
発売時期:2000年2月(2000年夏)

3Dシューティング

MAX PAYNE

MAX PAYNE
開発元 :Remedy Entertainment社
発売元 :Gathering of Developers社(P&A)
発売時期:2000年6月(2000年冬)



麻薬中毒者によって家族を奪われた過去を持つニューヨーク市警の"マックス・ペイン"が、麻薬の取締強化部隊に配属されて腕を振るう。香港映画を題材にして制作されているというだけあって、銃撃戦での過激なアクションが見物だ。

開発元は、フィンランドでベンチマークソフト「Final Reality」を制作した会社。ニューヨークでは1万5000枚のスティール写真を撮影し、レベルやテクスチャーのデザインに生かしたという。リアルな影の効果によって、大都会の陰湿な雰囲気がうまく演出されているようだ。レベルの合間にはアメリカンコミック風の劇画が挿入される。

レーシング

Motocross Madness 2

ダートレースの名作の続編は、ゲーム内容、グラフィック、マルチプレイモードなどすべての面で、前作を超える傑作になると予想される。1シーズンで11レースを戦い抜き、年を追うごとにローカルレベルからワールドチャンピオンシップのレーサーへと成長していく"プロサーキットモード"や、道のないコースを自分の勘と技量で走り抜く"エンデュロモード"など、新しいゲームモードも追加されている。

大幅に改良が加えられた点として、車体とドライバーが別々に物理計算されていることが挙げられる。さまざまな状況下において、体重移動による効果や複雑なスタントも見事に演出されるようになったのだ。ディテールにもこだわっており、砂漠に生えるサボテンまでがポリゴン化されている。

Motocross Madness 2
開発元 :Rainbow Studios社
発売元 :マイクロソフト
発売時期:2000年3月



WHAT'S UP 著名なゲームデザイナーの近況

ゲームデザイナーは、自分の作品を世に送り出した後は何をするのだろう? 長い休暇を取って構想を練る人もいれば、前作の開発中に浮かんでいたアイデアの実現に早速取り組む人、新技術やゲームのトレンドを追うために自室にこもる人など、十人十色なのかもしれない。

その中でも、「キングス クエスト:マスク オブ エターニティー」を制作したRoberta Williams氏は非常にユニークである。何と「KING'S QUEST」シリーズの世界観を受け継いだ「DAVENTRY SUITE」というミュージカルの脚本を執筆したというのだ。すでに地元のシアトルを中心に上演が開始されている。

一方、アメリカ市民戦争を扱った「GETTYSBURG!」の続編、「ANTIETAM!」を1999年に発表したSid Meier氏は、すでに次回作の開発に取り組んでいる。以前本誌でもお伝えしたように、文明構築シミュレーションとして有名なシリーズ第3作、「CIVILIZATION 3」の制作を始めているという。



Firaxis Games社を設立したSid Meier氏。「僕らFiraxisの人間は3Dゲームが作れないと思っている連中も多いみたいだからね」と以前コメントしたこともある

チーム形式での対戦が熱い

コンバットアクション4大タイトル

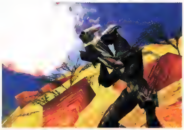
1999年には、「RAINBOW SIX：ROUGE SPEAR」や「TRIBES」といった、戦略要素が濃いコンバットアクション系のタイトルがプレイヤーの支持を集めたが、2000年もこの傾向は間違いなく続くだろう。ここでは、チーム戦での遊び方がトレンドとなるこのジャンルのタイトルをまとめて紹介しよう。



HALO

グラフィックの素晴らしさではUNREALを上回るほどのゲームエンジンをベースにした、3人称視点のアクションゲームである。地球から遠く離れた星系で、サイボーグたちが人類の平和を守るために、侵略者たちと死闘を繰り広げるというストーリー。マシンガンから薬きょうが飛び散る様子や、ガラスの半透明の光沢など、グラフィックは細かい部分まで描き込まれている。

大いに期待できるのがマルチプレイモードで、チーム形式でのデスマッチになる予定である。戦闘機やジープに乗って戦闘することもでき、パイロットや狙撃隊員といったスペシャリストになることも可能である。



HALO

開発元　:Bungie Software社
発売元　:Bungie Software社
発売時期:2000年第2四半期

ROCK

「Outwars」でパソコンゲーム市場に参戦したSingleTrac社が、アイデアをさらに煮詰めて開発しているのがこのタイトルである。遠い惑星で三つの組織によって争われている宇宙戦争を題材にしている。プレイヤーは、歩兵や大型ロボット、戦闘機などで構成される最大8ユニットの部隊を引き連れて戦うことになる。シングルプレイでは、それぞれの組織別に10程度のミッションが用意される。

各ユニットには操縦やスナイパーなどのスキルがあり、戦闘での経験によってスキル値が上がっていく仕組みになっている。さまざまなユニットが入り乱れての戦いとなるマルチプレイモードにも重点が置かれており、プレイヤーは好みのスキルに関連してくる技術を磨き、その道の熟練兵になることができる。

ROCK

開発元　:SingleTrac社
発売元　:GTインタラクティブ
発売時期:2000年秋





TRIBES 2

マルチプレイ専用アクションゲームとして1998年に発売された「TRIBES」は、快適にプレイできるネットワーク技術が高く評価された。第2弾となるこのタイトルは、グラフィックは16ビットカラー表示でありながら、地形や気象効果が前作よりさらに美しく描かれている。また、プレイヤーキャラクターとして、工学的に進化したBioDermという種族も追加された。

TRIBES 2

開発元　:Dynamix社
発売元　:Sierra Online社
発売時期:2000年中

Dynamix社は、シングルプレイ専用ゲームとして「TRIBES EXTREME」というゲームを開発していた。しかし、その制作が中止となったため、開発途中のAI機能をTRIBES 2に移植したという。このため、ゲーム中に登場するBotは、やみ雲に攻撃してくるだけでなく、基地を死守したり、プレイヤーの命令に柔軟に対応するなど、非常に優秀なものになっている。

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS

HALF-LIFEを制作したValve Entertainment社が開発する、チーム戦を重視した3Dシューティング。最大32人までのプレイヤーが、2チーム以上に分かれて戦うことができる。プレイヤーキャラクターの種類も豊富で、重歩兵やスナイパー、非戦闘員である衛生兵を含めた10種程度のクラスの中から選択できるという。ミッション内容は、戦場の橋の奪い合いや、重要人物の保護や拉致など、さまざまなタイプが用意されている。

Valve Entertainment社が本作品で狙ったのが"チームプレイでのコミュニケーション"で、ボイスコミュニケーション機能が付属するという点も非常に期待できる。敵チームを倒すためには、各キャラクターの個性を生かしたチーム編成が重要になるという。

TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS

開発元　:Valve Entertainment社
発売元　:Sierra Studios社(イマジニア)
発売時期:2000年4月(2000年春)

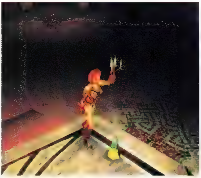


RPG

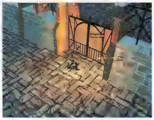
NEVERWINTER NIGHTS

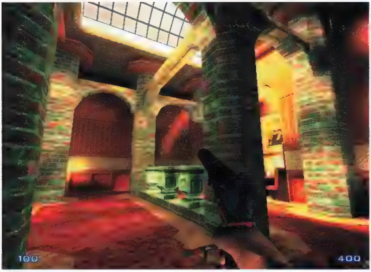
BALDUR'S GATEでトップデベロッパーに躍り出たBioWare社の最新作は、完全3Dのゲームエンジンを使用したRPGである。もともとマルチプレイモードを念頭に置いて制作されていた経緯があり、テーブルトークRPGの楽しさを伝えるために、ホストプレイヤーの自由度を大幅に拡張。ホストプレイヤーは、ほかのプレイヤーをリアルタイムでクエストに導いていく、ゲームマスターの役目が担えるようになっている。NPCに乗り移ってプレイヤーと会話をしたり、モンスターやアイテムを出現させることもできるという。

このタイトルは、2000年8月に発売予定の「ADVANCED DUNGEONS &DRAGONS」の第3ルールブックに従った内容で、ソーサラーやアサシンなどのクラスも追加されている。シングルプレイモードで発生するイベントは、インゲームのムービーを採用した自然な作りに仕上がっている。



NEVERWINTER NIGHTS
開発元　:BioWare社
発売元　:Interplay Productions社
発売時期:2000年第4四半期





3Dシューティング

NO ONE LIVES FOREVER

Lithtech 2エンジンを導入したMonolith Productions社の最新作は、1960年代の007シリーズのような味付けがされた、コミカルなゲーム内容となる。プレイヤーは、世界を駆け回る情報部員として、最新技術を駆使した小道具や銃を片手に、世界を乗っ取ることをたくらむ男を追い詰めなければならない。

32ビットカラーにも対応したゲームエンジンは、QⅢAエンジンに勝るとも劣らぬ機能を持ち合わせており、屋外での地形の表現が素晴らしい。感情によって顔のグラフィックが変化するNPCが登場する予定となっており、これは演出面にも好影響をもたらしそうだ。シングルプレイとマルチプレイを合わせると、レベルの数は60程度なるという。監視カメラ無効装置や見張り犬撃退用音波装置など、奇妙な仕掛けもいくつか登場する。

NO ONE LIVES FOREVER
開発元　:Monolith Productions社
発売元　:Monolith Productions社
発売時期:2000年中

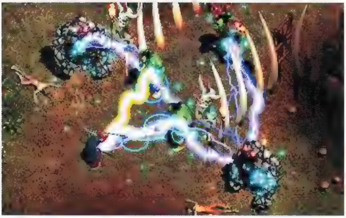
アクションRPG

NOX

NOX
開発元　:Westwood Studios社
発売元　:エレクトロニック・アーツ
（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）
発売時期:2000年2月(2000年3月)

発売時期的にDIABLO Ⅱとの決戦となるアクションRPG。さまざまな魔法を習得しながら、悪の魔法使い"ヘクバー"とその魔軍を追い詰めていくというストーリーである。キャラクタークラスは、ウォーリアー、ウィザード、カンジュラー(祈とう師?)の3種が用意されている。魔法は四つの系統に分かれており、数は合計で何百にも上ると言われている。詠唱したときのグラフィックは派手なものが多く、火炎系の魔法(あるいは魔法を帯びたアイテム)は周辺の木に燃え移ることもあるので、使用時には付近の環境も考慮しなければならないという。

マルチプレイも重視しており、デスマッチやキャプチャーザフラッグのようなゲームモードも用意されている。相手には見えない魔法のトラップを仕掛けるなど、速いペースのアクションが楽しめるタイトルになりそうだ。



BLOCKBUSTERS　映画を題材にしたタイトル

『STAR WARS』や『STAR TREK』を題材にしたゲームは数多く制作されてきたが、2000年も映画をゲーム化した作品がいくつか発売されそうである。

p.026で紹介している「PLANET OF THE APES」以外では、『死霊のはらわた』が原作となるホラーアドベンチャー「EVIL DEAD:ASHE TO ASHE」(発売元:THQ社、発売時期:2000年第3四半期)と、「NOCTURNE」を開発したTerminal Reality社が手掛けている「THE BLAIR WITCH PROJECT」(発売元:Gathering of Developers社、発売時期:2000年末)が挙げられる。懐かしいところでは、『ネバーエンディングストーリー』を扱った「REAL NEVERENDING STORY」(開発元:Descreet Monsters社、発売時期:2000年第4四半期)などもある。



アクションアドベンチャー

PLANET OF THE APES

PLANET OF THE APES	
開発元	:Visware Studios社
発売元	:Fox Interactive社
発売時期	:2000年第2四半期

映画『猿の惑星』を基にしたアドベンチャー。プレイヤーは第1作目の主人公ユリシースとなって、チンパンジーやゴリラが権力を握っている未来の地球から脱出しなければならない。モーションキャプチャーを使って作成した1000種以上のキャラクターが登場し、セリフも2000パターン以上が用意される。レベルは15程度になり、さらにそれぞれが五つのサブレベルに細分化された、かなり大規模なゲームとなりそうだ。

映画に出ていた人物(サル)はすべて登場し、暗殺を得意とする、赤いしりの"ヒヒ族"など、ゲームオリジナルのキャラクターも加えられる予定。そのほか、巨大クモやコウモリなどの生物たちが行く手を阻むことになる。「THIEF」のように物陰に隠れながら敵に見つからないように進行していくことが重要になる。

アクションアドベンチャー

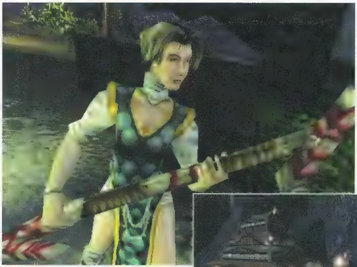
RUNE

RUNE	
開発元	:Humanhead Studios社
発売元	:Gathering of Developers社 (P&A)
発売時期	:2000年第2四半期

バイキングが活躍する北欧神話の世界を、大幅に改良したUNREALエンジンを使って再現した「RUNE」。Skeletalアニメーションという、キャラクターの背丈や肩幅を自由に設定することを可能にするシステムを採用し、モンスターや生物のバリエーションを増やしている。AIも作り込まれており、グループになると、連携した攻撃を繰り出してくるという。

ストーリーは、バイキングの若き戦士ラグナーが、自分の成長を試すための旅に出るという内容になる。戦闘はすべておのや棍棒などによる接近戦で行われる。木や土など有機物の表現にも気を配り、独特の風景を作り出している。







アクションRPG

SUMMONER

SUMMONER	
開発元	:Volition社
発売元	:THQ社
発売時期	:2000年中

完全3Dのアクションアクションで、アジアの伝説や中世の風俗に影響を受けている。召喚者としての魔力を封印した主人公ジョセフの物語で、予言書に書かれた自らの運命を見極めるために旅立っていく。パーティーシステムを採用しており、最大4人のメンバーを引き連れて行くことができるようだ。重要メンバーだと、仲間から外しても独自に行動してゲームの進行に絡んでくるのだという。

魔法は六つの宗派に分かれており、ゴーレムなどのモンスターを召喚して戦うこともできる。マルチプレイは協力プレイが基本となるようだが、新鮮さを出すためにシングルプレイとは別のマップやストーリーが用意される。

SACRIFICE

SACRIFICE	
開発元	:Shiny Entertainment社
発売元	:Interplay Productions社
発売時期	:2000年中

SACRIFICEに関しては、まだ正式発表が行なわれていない。詳細についてはほとんど分からないが、「MESSIAH」の開発元でおなじみのShiny Entertainment社の担当が、マルチプレイモードを充実させているとだけ話してくれた。ゲームにはソーサラーなどが登場し、魔法が使用されるファンタジー世界が舞台となる。「MYTH」のような美しいグラフィックが使われ、複数のユニットを組織してプレイするタイプのゲームになるらしい。カーソルを動かすだけで魔法を発動できるという、特殊なインターフェースを搭載し、画面上にアイコンなどは一切表示されない。



SHOGUN:TOTAL WARS

リアルタイム戦略シミュレーション

日本の戦国時代をテーマにした初のリアルタイム戦略シミュレーション。プレイヤーは一国の大名として、内政、外交、研究、戦争に取り組みながら、天下取りを目指さなければならない。内政は2D画面、戦闘は3D画面で表示される。地震などの災害や外国商人との取り引きもあり、実に本格的な作りになっている。

戦闘シーンは壮大で、足軽、騎馬兵、鉄砲隊、僧兵、忍者などのユニットが、最大5000個も表示されるという。また、それぞれのユニットには独自のパラメータが用意されており、経験や忠誠心によって戦闘能力が変化していく。マップには蝦夷を除いた日本地図が使用され、大名たちも実名で登場する。

SHOGUN:TOTAL WARS

開発元 :Dreamtime Interactive社
発売元 :エレクトロニック・アーツ
発売時期:2000年3月







SOLDIERS OF FORTUNE

3Dシューティング

特殊部隊のリーダーとなり、チームを編成してテロリストたちを撃滅するという内容の3Dシューティング。32ビットテクスチャーをサポートし、QUAKE IIエンジンで動いているとは思えないほど緻密なグラフィックで表現されている。目や鼻など、NPCの顔を自在に変化させるテクスチャー管理システムを搭載しており、行動パターンも一人ひとりが違うなど、思考ルーチンの開発にも力が入っているようだ。「RAINBOW SIX」タイプの部隊もののアクションゲームだが、流血シーンも多く、派手なゲームである。

SOLDIERS OF FORTUNE

開発元 :Raven Software社
発売元 :アクティビジョン(P&A)
発売時期:2000年2月

SOVEREIGN

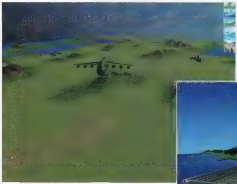
オンライン戦略シュミレーション

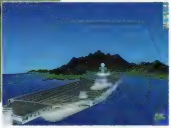
SOVEREIGN

開発元 :Verant Interactive社
発売元 :989 Studios社
発売時期:2000年第4四半期

「EVERQUEST」を開発したVerant Interactive社の新作は、2人から500人まで同時プレイ可能な、オンライン専用のリアルタイム戦略シュミレーションだ。架空の惑星が舞台となり、歩兵から核弾頭や攻撃衛星まで、さまざまな兵器ユニットが登場する。戦略シミュレーションではあるが、「CIVILIZATION」のような街作りの要素もあり、市民を懐柔して労働力や税金を確保しなければならない。

ゲームは1チームないし、個人が勝利するまで継続するので、外交を使ってほかのプレイヤーと提携することも重要になってくる。オフライン中に、プレイヤーの街やユニットが攻撃されると、Eメールや携帯電話に連絡が届くというサービスも計画されている。





RAISING FROM THE GRAVES よみがえったゲームソフト

会社の合理化や買収によって、開発が中止になったゲームソフトは多い。しかし、中には開発が再開されるものもあるようだ。2000年1月号でもお伝えしたように、「NAVY SEALS」(Codemasters North America社)はSierra Online社からの買い上げという形で、2000年中の発売を目指して制作が再開された。また、ハズブロ・インタラクティブに買収されたMicroprose社は、「GUNSHIP 3」と「STARSHIP TROOPERS」の開発に再び着手している。





シミュレーション

THE SIMS

THE SIMS	
開発元	:Maxis社
発売元	:エレクトロニック・アーツ（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）
発売時期	:2000年2月

Will Wright氏が数年の構想の後に制作を開始した「THE SIMS」は、単純に言えば人間育成を目的としたゲームである。育成とは言っても、日本でよく見掛けるタイプのものとは異なり、プレイヤーの分身となるキャラクターが、恋愛や仕事、近所付き合いなどの経験を重ね、人間としてどのように成長していくかを楽しむという内容になっている。キャラクターの成長具合をステータスバーなどの要素で見せるのではなく、キャラクターの感情表現や行動を見て判断する点が面白い。もちろん、キャラクターの住居となる家やインテリアを配置するという、シムシリーズ的要素も健在だ。日本では、「シムピープル」というタイトルで発売される。

アクションアドベンチャー

THIEF 2: THE METAL AGE

隠密行動を楽しむ異色のアドベンチャーゲームとして人気となった「THIEF」の続編。照明効果もグレードアップし、物陰に隠れる行動がよりリアルさを増している。

ストーリーは前作のエンディングからの続きで、前作の登場人物も絡んでくるようだ。なお、最新の情報では、マルチプレイモードが用意される予定で、仲間のプレイヤーと協力して冒険が楽しめるようになるようだ。

THIEF 2: THE METAL AGE	
開発元	:Looking Glass Studios社
発売元	:アイドス・インタラクティブ
発売時期	:2000年前半





アクションRPG

THRONE OF DARKNESS

「DIABLO」の制作に参加した開発者が、独立後初めて手掛けた「THRONE OF DARKNESS」は、日本の中世が舞台のファンタジーRPGだ。7人の侍を組織し、カッパや小鬼、死霊などの悪の勢力と戦うという内容になる。侍たちは、それぞれ異なったステータスを持っており、剣力、魔力などに優劣があり、組み合わせによって、プレイスタイルが変わってくるようだ。

モンスターを倒すと入手できる鉱物を組み合わせて、剣や弓などの武器が製作でき、スキルが上がれば、プレイヤーオリジナルの武器が作れるようになる。魔法は水霊など四つのタイプが存在し、神をあがめることで魔力が得られるようになるという。

THRONE OF DARKNESS	
開発元	:Click Entertainment社
発売元	:未定
発売時期	:2000年9月

オンラインRPG

ULTIMA ONLINE 2

ULTIMA ONLINE 2	
開発元	:Origin Systems社
発売元	:エレクトロニック・アーツ
発売時期	:2000年秋



「ULTIMA ONLINE 2」は、完全3D化したRPGになり、モーションキャプチャーを使って制作したキャラクターをゲーム中でアニメーションさせるのだという。なんと、制作にRichard Garriott氏は関わっておらず、その代わりに、『SPAWN』の原作者で有名なTodd McFarlane氏がデザインを担当するらしい。今のところ、情報はほとんど公開されていないが、家を建てたり、鍛冶屋になるといった、自由度の高いシステムは残しつつ、まったく違う世界観の中で、生活を営むことになりそうだ。

RPG

VAMPIRE : THE MASQUERADE-REDEMPTION



自分の意に反してヴァンパイアとなった主人公が、吸血種族同士の抗争に巻き込まれていくというのが、この作品のあらすじ。中世のヨーロッパや現代のニューヨークなど、さまざまな場所が舞台となり、4人のパーティーを組んでプレイしていく。

シングルプレイをクリアするのに100時間もかかるという大作だが、マルチプレイにも力が入っていて、エディター機能で制作したオリジナルのストーリーを、友人に楽しんでもらうこともできる。

VAMPIRE : THE MASQUERADE-REDEMPTION
開発元　:Nihilistic Software社
発売元　:アクティビジョン(サイバーフロント)
発売時期:2000年3月

オンライン戦略シミュレーション

WORLD WAR

WORLD WAR
開発元　:エレクトロニック・アーツ
発売元　:エレクトロニック・アーツ
発売時期:2000年中

「WORLD WAR」は、複数の戦車や潜水艦などの兵器を、各プレイヤーが1台単位で細かく操作しながらプレイする、オンライン戦略シミュレーションだ。

120人ほどの同時プレイが可能で、地形や時代設定などをエディットする機能も搭載している。一つのチームが完全にマップを掌握するまでゲームは継続するようになっており、空軍、陸軍、海軍すべての兵器を駆使して、しのぎを削ることになる。



1999年は、オンラインRPG「EVERQUEST」など、仲間との協力プレイを主眼に置いて制作されたゲームが台頭してきた。もちろん、この傾向はRPG以外のジャンルにも見られ、アクションゲームでは「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」のように、チームを編成してミッションを遂行するタイプのゲームが数多く登場した。そして当然のように、この流れは戦略シミュレーションのジャンルにも押し寄せ、「SOVEREIGN」「WORLD WAR」など、ほかのプレイヤーと同盟を結んで一緒に戦うことが勝利へのかぎとなる、協力プレイ重視のタイトルが開発されている。

2000年は、マルチプレイ対応のタイトルがさらに充実し、中でも"協力"をキーワードにしたコミュニケーション重視のゲームがますます増えていくことになるだろう。





ロールプレイング戦略

WARCRAFT Ⅲ

WARCRAFT Ⅲ
開発元　:Blizzard South社
発売元　:Blizzard Entertainment社
発売時期:2000年第4四半期

同社初の3Dシミュレーション「WARCRAFT Ⅲ」は、人間とオークの戦いに、デーモン族など6種族が加わる壮大な物語で、リアルタイム戦略シミュレーションにRPGの要素を取り入るという、新しい試みのゲームとなる。

敵の街を陥落させ、領土を拡大していくのが目的となるが、街や砦で新しい人材をスカウトし、部隊のリーダーに育て上げていくことも必要になる。

BY GAMERS, FOR GAMERS

年末年始をにぎわせるInterplayの注目タイトル

南カリフォルニアのアーバイン市を拠点とするしにせのソフトメーカー、Interplay Productions社。本誌では、同社が発売している「BALDUR'S GATE」「DESCENT 3」「KINGPIN：LIFE OF CRIME」などのヒット作を何度か紹介している。前ページまでのニュース記事を見ても分かるように、2000年に向けた期待作も数多く、引き続き注目したいメーカーの一つである。ここでは、Interplay Productions社発の注目タイトルをまとめて紹介する。

PLANESCAPE：TORMENT



相棒のガイコツ(頭だけ)は、容姿に反して強靭な戦士としてお伴してくれる。この世界では、ドアを開けると別世界に飛ばされてしまうこともあるので注意

本誌11月号では、すでにアルファ版を使ってレビューを掲載している「PLANESCAPE：TORMENT」だが、ここしばらくの間にずいぶんとチューンアップされたようだ。同じゲームエンジンで制作された「BALDUR'S GATE」と比較しても、アニメーションなどのグラフィック周りが強化され、さらにフレームレートの改善やAIの改良も見られる。

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONSシリーズの中でも異色の世界観を持つPLANESCAPEを題材にしたこの作品は、Nameless One(名も無き者)と呼ばれる主人公が、失われた自分の記憶をたどりつつ、世界そのものを解明していくことが目的となる。このダークなテーマに則した奇怪なNPCやモンスターが数多く登場するが、15種類に分かれた哲学を選んで自分の存在価値を見いだすなど、内容も非常に濃い仕上りになった。開発が延びたが、1999年12月にようやく発売された。



「かっこいいでしょ? とにかくモンスターのアートや魔法のエフェクトにこだわって、ビジュアル面で良いものを作り上げたかったからね。すごいと思わない?」(TIM DONLEY、アートディレクター)

INVICTUS：IN THE SHADOW OF OLYMPUS



「シングルプレイでは、村人などのNPCと会話しながらプレイすることが不可欠ですが、マルチプレイで皆さんの"ヒロイズム"(英雄的資質)を是非試していただきたいですね」(Chip Bumgardner、プロデューサー)



伝説上の勇者や雇い兵たちでメンバーは構成され、フォーメーションも組めるようになっている。死んだら、20秒以内に復活の魔法かアイテムで生き返らせなければ、永遠に死滅してしまうのだ

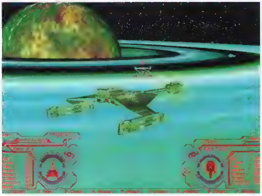
この作品は世界最初の叙事詩と言われる『オデュッセイア』にアイデアを得ており、作者のホメロスが言及していない"その後の抗争"を描いたリアルタイム戦略シミュレーションである。アテネやポセイドンの見栄の張り合いによって、人間世界に再び抗争が引き起こされるというもので、プレイヤーは神に選ばれた人間として、オリオンやヘラクレスを率いてキャンペーンをこなしていく。

もともとは2Dグラフィックのゲームとして制作されていたものだが、その後長い開発期間を経て、「MYTH：THE FALLEN LORDS」のようなフレキシブルなカメラワークを実現。仲間となる人間たちは特殊能力を備えており、その組み合わせによってプレイヤーの戦術にも変化が出てきそうだ。マルチプレイモードでは、そのあたりがゲームのポイントとなるだろう。神話をベースにしているだけあってストーリーや世界観がしっかりとした作品で、1999年内に発売されると思われる。

STAR TREK：KLINGON ACADEMY

大型戦艦を駆使して戦う「STAR TREK：KLINGON ACADEMY」は、現在撮影中のパラマウント映画『STAR TREK Ⅵ：THE UNDISCOVERED COUNTRY』の前振りとしての役割を担っている。プレイヤーは、クリンゴン族の若き指揮官候補生となって、帝国の伝説的戦士Chang大佐の命に従って成長していくのである。

トレッキーやクリンゴンファンならずとも、このゲームの面白さは十二分に理解できる。25あるミッションの舞台は、土星の輪、ガス雲、果てはブラックホールまでとバラエティーに富んでおり、プレイヤーを飽きさせない努力が見られる。それに加えて、機関部や砲撃部など各部署への命令はナンバーキーを使うという斬新なシステムを採用している。戦艦は、KLINGON ACADEMYオリジナルのものを含めて50艦以上用意されており、爆破シーンは映画を何度も見直してアニメーションを起こしたという凝り様だ。2000年2月発売予定。





「トレッキーは日本にはそれほどいないのかなあ。STAR TREKに興味ないからってこのゲームを見逃すのはもったいないと思うんだけど……」(Raphael Hernandez、プロデューサー)

戦艦の大きさに合わせて、旋回時にその重さがひしひしと伝わってくる操作感が素晴らしく、攻撃を受けた個所がばらばらと崩壊するアニメーションが見どころだ

MDK 2

ジョークを交じえた独特の世界観が好評だったアクションゲームの続編は、なんと「BALDUR'S GATE」のBioware社によって制作されている。最大1600×1200ドットで、32ビットカラーの表示が可能なOMENエンジンを搭載し、敵のエイリアンが状況に合わせて言動を変化させるなど、秀逸な思考ルーチンを持っている。

現在、2000年第1四半期のリリースを目標に開発が進行しており、ストーリーは、前作の敵であるストリームライダーたちが再来したため、背中にリボンシュートを背負ったカークが敵地に乗り込んで撃退するという内容になる。今回は、前作ではNPCだったホーキング博士と6本足のスーパードッグ、マックスでもプレイできるようになり、各レベルに合わせたキャラクターを駆使してゲームを進行させる。



ホーキンス博士は機械や物資を組み合わせて"携帯用ブラックホール"などの兵器を製作することができ、マックスには武器を複数持てる能力がある。カークのリボンシュートの浮遊感もたまらない魅力の一つだ



シングルプレイ専用にしたのは、このゲームの特徴であるおかしさやストーリー展開を生かしたかったから。要は飽きさせずに楽しめるゲームに仕上げたいってことです(Jim Booneアソシエイトプロデューサー)

ICEWIND DALE

PLANESCAPE:TORMENT同様、大幅に改善されたInfinityエンジンを使ったForgetten Realmsシリーズの最新作が「ICEWIND DALE」だ。エルフたちが多く住むソードコースト北部の都アイスウィンド・デールを拠点とし、クエストはダンジョンや洞くつ、地下水路を舞台にした屋内のみで構成されている。

基本部分の変更点としては、レベルの上限が15Lvにまで引き上げられたり、インターフェースが改良されているほか、ゲーム開始時点に6人のパーティーメンバーを編成し、エンディングまで同行させることができるようになっている点が挙げられる。これは、マルチプレイモードでの協力プレイに配慮したためでもあるという。

魔法やアイテムも大幅に追加されているが、クラスや職業などに変更はない。キャラクターポートレートは、ファンタジーの雰囲気の濃い絵に手直しされ、2000年第2四半期を目指して開発が進められている。



「小説化されたAD&Dでは断トツの人気を誇る3部作を基にしていますから、作り込まれた世界観でのパーティー制RPGを堪能していただけるでしょう」(Chris Parker、プロデューサー)



独特の背景は「BALDUR'S GATE」でもおなじみのものになったが、6人のキャラクターを自分で制作できる分、愛着がわくことになるだろう

今後リリースが予定されている そのほかのタイトル

ここで紹介した5本と、ニュースに掲載された6本に加え、リアルタイム戦略シミュレーションの「STAR TREK:NEW WORLD」など紹介しきれなかったタイトルも含めると、Interplay Productions社の作品層の厚さがうかがえる。また、Titus社やGremlin Interactive社、Monolith Productions社の作品の欧米での販売も請け負っており、同社のライブラリーは膨大な数になっている。情報のほとんど漏れていない「DESCENT 4」のほか、開発がうわさされているタイトルとしては、3D RPGの「STONEKEEP 2」などがあり、ここしばらくはInterplay Productions社から目が放せそうにない。



STAR TREK:NEW WORLD(2000年4月発売予定)。フェデレーション、クリンゴン、ロミュランの3種族が、未開の惑星に入植していくという設定で、アクションも豊富な「BATTLE ZONE」型のゲームになる

国内発ゲームニュース

期待作が日本語版で登場 サイバーフロントの新作ラッシュ

「スワット 2」「ヘビーギア Ⅱ」の完全日本語版を発売してきたサイバーフロントが、2000年初頭から次々に新作をリリースする。

まずは、「SWAT 3：CLOSE QUARTERS BATTLE」の日本語マニュアル付き英語版が、2000年1月28日に発売される（完全日本語版は2000年春に発売予定）。前作同様、元ロサンゼルス警察署長ダリル・ゲイツ氏の監修により、ゲーム中に遂行する任務のリアリティーが高められている。さらに、本作は3Dグラフィックで描かれており、前作までの2D画面では体験できなかったアクション性が生まれた。

そして、「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」の日本語マニュアル付き英語版が2000年春に発売される（完全日本語版もその後に発売予定）。同名のテーブルトークゲームを題材にした本作は、4人までのパーティーでゲームを進行させる3DRPG。800年前のプラハから現代のニューヨークに至るまでの壮大なストーリーは、じっくりと長く楽しめることだろう。

同じく2000年春に、「BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER」が発売される予定だ（日本語版になるかどうかは未定）。グラフィックはPentiumIIIに最適化されており、前作よりもかなり精密で美しくなっている。本作はリアルタイム戦略シミュレーションだが、歩兵やタンク、輸送機などの個々の視点でプレイできるので、ほかのタイトルでは味わえない面白さを期待できる。

3本のタイトルは、どれもネットワークに対応している。2000年のゲームライフも、かなり充実しそうな気配だ。



SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE



VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION



BATTLEZONE Ⅱ：COMBAT COMMANDER

ガイナックスから『蒼きウル』のCombat Flight Simulatorアドオンソフトが発売

『新世紀エヴァンゲリオン』で有名なガイナックスが、新作『蒼きウル』の世界観をベースにした「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール」を制作中。これは、タイトルどおりマイクロソフト「Combat Flight Simulator」のアドオンソフト。士郎正宗、大友克洋、貞本義行といった著名クリエイターたちによってデザインされた、個性的な機体でのドッグファイトが実現されるのだ。各機体はそれぞれの飛行特性を持っており、初心者でも簡単に扱えるものから、高度な操縦テクニックを要するものまで幅広い種類がそろっている。

また、機体データのみではなく、蒼きウルの設定を反映したミッションなども用意されている。ロマンあふれる大空でのドッグファイトは、ファンならずとも期待できそうだ。2000年2月に、6,800円（税別、予価）で発売される予定。



画面は開発中のもの。ほかのフライトシミュレーターでは決して操縦することのできない、魅力的な機体が登場する。なお、機体デザインには、本誌連載「MASCHINEN KRIEGER」でおなじみの横山宏氏も参加している

付録CD-ROM収録の体験版で参加できる「みんなでバス釣り！」オンラインイベント

専用サーバー上の仮想釣り場で、バスフィッシングが気軽に楽しめるネットワークゲーム「みんなでバス釣り！」（発売元：メディアカイト／開発元：サザンクリエイト）。本誌今月号の付録CD-ROMにその体験版が収録されているが、この体験版で参加可能なオンラインイベントが開催される。



ルアーやリール、ロッドなどは釣具屋でそれぞれ購入することができる。ただし、体験版での所持金の上限は2万円に設定されているので、よく考えて各アイテムを購入しよう

イベント開催期間は、2000年1月1日午前0時から1月10日の午後11時59分まで。この期間中でより多く、より大きな魚を釣って、釣果ランキングへの入賞を競うという内容だ。イベント期間中を対象にした釣果ランキングの上位5名には、豪華賞品がプレゼントされる。

入賞者への賞品

- **1位** 本誌特選ゲーム製品版5本パック＋みんなでバス釣り！製品版 ＋Play Onlineオリジナルポロシャツ
- **2位** 本誌特選ゲーム製品版3本パック＋みんなでバス釣り！製品版 ＋Play Onlineオリジナルポロシャツ
- **3〜5位** 「ULTRA2000シリーズ バイオハザード」製品版または「ULTRA2000シリーズ マスター オブモンスターズ〜魔導王の試練〜」製品版のどちらか好きな方を1本 ＋Play Online特製ポロシャツ

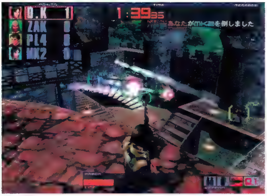
2000年の幕開けはバスフィッシングで迎えよう。豪華賞品の獲得を狙って奮って参加してほしい。

セガがゲームセンター間を光ファイバーでつなげるネットワーク対戦を計画中

セガ・エンタープライゼスは、光ファイバーケーブルを利用してゲームセンター同士をつなげ、ネットワーク対戦を実現させる「エンターテイメント・サイバースペース構想」を発表した。2000年夏頃より、東京と大阪それぞれ約10店舗の直営ゲームセンターを光ファイバーケーブルで接続し、実験を開始する。本格的なサービスは、2001年をめどに全国で行っていく予定。

12月上旬に取材を行った時点では、対応するゲームタイトルは未定とのことだったが、「今後、開発中のものも含め、ほとんどのタイトルを何らかの形でネットワーク対応にシフトしていく方向で進めている」(広報企画室)という。同社の「アウトトリガー」など、ネットワーク対戦に適しているタイトルの対応も注目される。また、プラットホームは業務用基板として、事実上のデファクトスタンダードである“NAOMI”をベースとすることで、将来的には直営ゲームセンター以外でも対応できるようにしていくとのこと。

光ファイバーケーブルは、大容量のデータを高速に転送可能なため、コンマ1秒の動きを競う対戦格闘ゲームのネットワーク対応も現実的になる。遠く離れた友人とのバーチャ対戦も夢ではなさそうだ。



セガのアウトトリガーは、QUAKEタイプの3Dシューティング。ネットワーク対戦に対応すれば、さらに面白くなりそうだ

So-netの3Dアクション「SARAC」がベータテスト開始

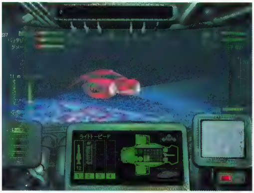
ソニーコミュニケーションネットワークは、So-netのネットワークゲームサービス“Party Crew”の新タイトルとして開発を進めていた、RPG的要素のあるアクションゲーム「SARAC」(サラック)のベータテストを開始した。

「SARAC」は、潜水艦の操縦士となり、地下資源を採掘しながら、交易を繰り返して繁栄を目指していく、ネットワークゲーム。現在、1台のサーバーでテスト運用されており、最大500人までのマルチプレイが可能となっている。

ベータテストは2000年2月末まで実施される予定で、テスターは随時募集中。テスト期間中は、SARACのホームページで簡単な登録をすれば、無料でプレイできる。ただし、登録には、認証テストに協力するという意味合いで、クレジットカード番号を入力する必要がある(ベータテスト終了後は、全登録データが削除される)。正式運営は2000年3月を予定しており、利用料金は現在のところ未定。

担当プロデューサーの竹原氏によると、「今後は潜水艦を使った、ネットワーク対戦専用のモードも計画しており、大会などのイベントを開催できればと思っている」とのこと。今後の展開にも注目したい。

SARAC　http://www.so-net.ne.jp/sarac/



SARACは美しい深海を探検していく。ときには、海賊が襲ってくることもある

エニックスやコナミなど、大手ゲームメーカーが続々とiモード向けゲーム配信を予定

大手ゲームメーカーのエニックス、コーエー、コナミ、アスキー、各社は、NTTのネットワーク対応型携帯電話サービス“iモード”向けのゲーム配信を予定している。現在のところ、簡易ゲームが中心の配信となるが、将来的にiモードが小型携帯ゲーム機並みに高性能化し、有力なプラットフォームとなることをにらんでの参入と予想される。また、iモード加入者数は200万人を超えており、順調に普及している点も要因の一つとなっている。

各ゲームメーカーに取材を行い、今後の展開などを聞いてみた。



アスキーの提供する「ファミ通.COM for iモード」。ミニゲームの配信が予定されている。業界では、ダビスタに関連するゲームの登場のうわさもある

カラーiモード向けのゲームも登場

株式会社インデックスは、さくまあきら氏と共同開発したカラーiモード対応のすごろく風ボードゲーム「さくま式スゴロク」シリーズを配信する。3タイトルが予定されており、すでに「さくま式東海道五十三次」が提供されている。このほか、2000年4月1日に「さくま式奥の細道」、2000年8月1日に「さくま式西遊記」のリリースを予定している。それぞれ月額150円で利用できる。



エニックス

iモード向け専用チャンネル「エニックス・コーナー(仮称)」を2000年春に開設予定。現在、ドラクエのキャラクターを使ったゲームなどの配信が候補に挙がっている。利用料金は月額100～300円となる見込み。(ケータイ事業開発室)

コーエー

2000年春に、コーエーのポータルサイト「GAMECITY」においてiモード専用のページを開設。同社のゲーム関連情報や「アンジェリーク」のキャラクター画像の配信を開始する。また、2000年夏より、iモード専用アドベンチャーゲームの配信を予定。将来的にはパソコン用ネットワークゲームとの連携も計画している。利用料金は未定。(広報部)

コナミ

「ときめきメモリアル2」iモード版(仮)のテストサービスを、月額100円と300円の2種類のコースで開始。本編であるPS版「ときめきメモリアル2」をモチーフにしたゲームが楽しめる。本格なサービス開始は2000年1月を予定している。(プロモーション企画部)

アスキー

ゲームやイベントなどの情報を配信する「ファミ通.COM for iモード」を月額200円で開始。ゲームソフトの売上ランキングやソフトの評価記事を入手できる。今後、ゲームキャラクターを使ったミニゲームやゲーム画面の配信を予定している。(エンタテインメントメディアカンパニー広報)

Play Online News Summary



株式会社ゲームステージ
代表取締役専務
濱田功志氏

オンラインゲームサイト「GameStage」がリニューアル 新作「CATCH!!! The BEEeTLE」も登場

JAVAやVRMLなどを使い、ブラウザー上でプレイ可能なゲームコンテンツを配信する、GameStageがリニューアルした。

ホームページのデザインを一新すると共に、So-netが仲介役となってカード決済を行う“Smash”にも対応し、より遊びやすくなっている。



「CATCH!!! The BEEeTLE」のメイン画面。レーダーを使って昆虫の位置を把握し、巧みにトラップを仕掛けていく

同時に、新作のパズルゲーム「CATCH!!! The BEEeTLE」も公開。このゲームは、美しい3Dグラフィックで描かれた森の中を歩き回り、トラップを仕掛けて昆虫を捕まえていくというもので、捕獲した昆虫を収集してペットとして飼育できるという点がポイント。収集した昆虫はオフラインでも、ブラウザーの画面上に呼び出せるようになっており、ポストペットライクな遊び方ができる。カーソルでなでてやると喜び、クリックすると怒るのだ。

代表取締役専務の濱田功志氏によると、「GameStageは、オンライン環境さえあれば、家に居ながらゲームセンターで遊んでいるような感覚を味わえる」とのこと。プレイ料金も、2時間で50円～300円程度という低価格設定となっており、用意されているゲームすべてが、2時間ほどでクリアできるようになっているのも売りの一つ。

2000年3月には、『吸血姫美夕』の原作者として有名な垣野内成美の書き下ろしキャラクターを採用した、アドベンチャーゲームのリリースも予定している。コンシューマーゲーム機への展開も行うとのことで（ネットワークへの対応は未定）、ファンには待ち遠しい作品となりそうだ。

GameStage　http://www.gamestage.co.jp/

国産オンラインRPG「レインガルド」 本誌読者限定で10名のベータテスター枠を確保

カプコンが宝島社と提携し、制作しているオンラインRPG「レインガルド」。この原稿を書いている時点では、まだ詳しいゲーム内容の情報は入ってきていないが、うわさではかなり壮大なスケールのネットワーク専用RPGになるようだ。

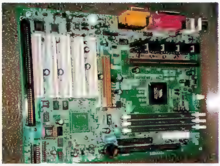
このレインガルドは、2000年1月15日にベータテストを開始する予定。ベータテストの詳細は、公式ホームページ（http://www.raynegard.com/）で告知される。

このベータテストに、本誌読者限定で10名の枠を確保することができた。参加希望者は、氏名、電子メールアドレス、住所、電話番号、職業、年齢、使用マシンのスペックを記入の上、information@play-online.comに電子メールを送ってほしい。抽選の上、当選者のみに電子メールで当選のお知らせをする。未知の可能性にあふれる新しい国産RPGを、ぜひその目で確かめてみよう。

ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

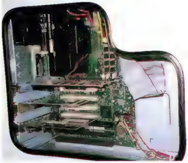
今号から始まったこのコラムでは、価格が大きく変動している最近のCPUのトレンドを見極め、ゲームマシンに最適なCPU選びに役立つ情報を紹介していく。今回は、COMDEX Fall'99でAMDが披露したデモの様子と、2000年のロードマップに関する情報をお届けする。

展示会場では、Athlon用チップセットApollo KX133を搭載したマザーボードも出展されていた。このチップセットにより、PC133対応メモリーとAGP 4×モードがサポートされることになる。写真はFICのSK11で、製品は2000年第1四半期には出荷されるものと思われる



いよいよ800MHz以上の領域に到達する Athlonプロセッサー

1999年10月26日にPentiumIII 733MHzが発表されたことで、最速x86プロセッサーメーカーとしての地位を一時的にインテルに明け渡したAMDだが、11月15～19日に開催されたCOMDEXでは、900MHzで動作するAthlonのデモを披露した。従来までの0.25μから、0.18μに移行した“K75”と呼ばれる新プロセッサーで、デモでありながら900MHzという高い周波数で動作することを証明してみせた。



AMDがCOMDEXでプレス関係者に披露したAthlon 900MHz搭載機。実際に出荷されるのは2000年第2四半期になりそうだ

製品ベースのCPUについては、11月末にAthlon 750MHzをリリースして最速x86プロセッサーメーカーとしての地位を奪還しているが、2000年第1四半期にはさらに800MHzへと周波数が引き上げられる見込みだ。また、2000年第2四半期に入ると、オンダイL2キャッシュを搭載した“Thunderbird”（SlotAとSocketAに対応）と廉価版の“Spitfire”（SocketAに対応）が登場する。PentiumIIIも、2000年はSocket370（FC-PGA版）への移行が進められるため、2000年は再びSocket版CPUが注目を集める1年になりそうだ。

参考までにインテルのロードマップを紹介しておくと、2000年1月にPentiumIII 750MHz（100MHz×7.5）、2月に800MHz（100MHz×8、133MHz×6）、第2四半期に866MHz（133MHz×6.5）がリリースされるものと思われる。第2四半期以降には、AMDの“Mustang”（マルチプロセッサーに対応したサーバー用Athlon）とインテルの“Williamette”（デスクトップ向けPentiumIII）が1GHzの壁を突破するとうわさされており、2000年のCPU戦争はさらに加熱しそうな勢いだ。

ゲーマーズドリームExpress

リニューアルに向けて着々と進化を続ける「ダークアイズ」。12月に入り、新ダンジョンといくつかの新しい“技”が追加された。これまではシステム面、機能面での見直ししか行われていなかったが、ここにきてマップとシナリオの追加が始まり、その動向が注目されている。

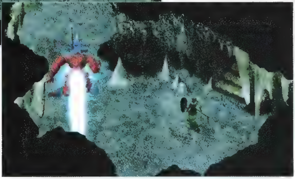
新たなるダンジョンが出現!!
さらに深まるダークアイズの世界

新しいダンジョンは、現在のダンジョンの下……つまり、さらに深い階層に出現したという形で追加されている。追加されたマップは複数階分あるようで、今まで登場しなかった新しいモンスターがうようよいるとのこと。難易度は高めと予想されるので、レベルの高いプレイヤーでも単独の挑戦は見合わせた方が良さそうだ。新ダンジョンのモンスターは、「新しいさまざまなアイテムを持っている」との情報もあり、首尾よく倒すことができれば、強力な武器や防具を入手できる可能性もある。強力な武器と新規に追加されたパラメータの技を組み合わせれば、今までより格段に強いキャラクターに育て上げることができそうだ。

なお、新ダンジョンと技を有効にするためには、最新版のパッチが必要になる。「ダークアイズ」の自動アップデート機能でも可能だが、今月号の本誌付録CD-ROMにVer.1.028のパッチデータが収録されているので、ぜひ利用してもらいたい（使い方は、P.138ページを参照）。また、本誌プレゼントコーナーでは、クリスマスプレゼントとして、ダークアイズ製品パッケージを20本大放出する。まだダークアイズをプレイしたことのない人は、この機会にぜひ手に入れてほしい。

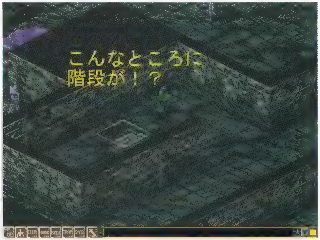
さて、以前から告知しているダークアイズのリニューアルだが、2000年の初頭に行われる見通しとなった。現在は試験サーバーを使ってさまざまなチェックが繰り返されているところで、それが終わり次第登場するということになる。開発元のネクステックでは、リニューアルに伴い、ユーザー登録している人にリニューアル用のパッチCDを無料送付する予定なので、まだの人は、早く登録を済ませてしまおう。リニューアル後のバージョンでは、シナリオとマップが一気に拡充されるほか、新しい戦闘方法やパーティーシステム、モンスター、属性などが追加されるという。詳しくは次号で紹介する予定だ。





新しいダンジョンには、初めて登場する強力なモンスターがはいかいしている。攻略にはある程度高いレベルが要求されるとのこと。左は幻のモンスターと呼ばれる"コウリュウ"だ

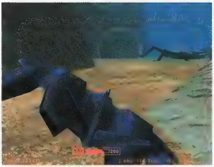
邪神教アジトの地下3階に、新しいダンジョンへと通じる階段が現れている。新ダンジョンは複数階あるので、攻略に時間がかかりそうだ



ダークアイズ 試験サーバーホームページ
http://www.dark-eyes.com/tserver/index.html

ブルースフィア最新情報
待望のベータテストは年明け以降に延期

「ブルースフィア」の開発が難航している。当初1999月11月中旬に予定されていたベータテストは年明け以降へとずれ込む気配だ。ブルースフィア開発のディレクター土橋氏によると、プログラムの開発、そしてゲームバランスの調整にもうしばらく時間が必要とのこと。ブルースフィアは、3Dグラフィックをフル活用した海中という特殊な空間を作り出すことが必要で、プログラミングに時間がかかるのも当然と言えるかもしれない。開発の遅れは残念なニュースだが、より良いソフトの登場を期待して、もうしばらく待つことにしよう。





制作途中の画面ながら、全体に奥行きがあり、海中でのリアルタイムバトルを見事に再現している「ブルースフィア」。その登場が待ち遠しい



国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

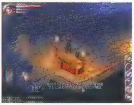
1999年11月調べ

JAPAN

1 レブナント 完全日本語版

NEW

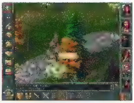
アイドス・インタラクティブ 8,800円
アクションRPG
☎052-775-8380



2 バルダーズ・ゲート 完全日本語版

NEW

セガ・エンタープライゼス 9,800円
RPG
☎047-380-6441



3 ノクターン 完全日本語版

NEW

P&A 8,800円
3Dアクションアドベンチャー
☎042-525-9501



順位	タイトル		メーカー・価格・ジャンル・連絡先
4	GP500	NEW	マイピック 7,800円 レーシング ☎03-5805-3629
5	Mobil1 ラリー チャンピオンシップ 完全日本語版	NEW	イマジニア 8,800円 レーシング ☎03-3343-8900
6	ヘビーギアII 完全日本語版	4↘	サイバーフロント 8,800円 3Dロボットアクションシューティング ☎052-779-6549
7	ソウルリーバー 完全日本語版	NEW	アイドス・インタラクティブ 8,800円 3Dアクションアドベンチャー ☎052-775-8380
8	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	2↘	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 5,800円 RPG ☎03-5436-6499
9	RAINBOWSIX : ROGUE SPEAR	6↘	マイクロマウス 8,800円 特殊部隊シミュレーション ☎03-3376-8061
10	HOMEWORLD	NEW	ツクダシナジー 7,800円 リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-5272-8955

マークはネットワークプレイに対応していることを表します

レブナント 完全日本語版

地獄からよみがえった主人公が活躍するアクションRPG「レブナント」。コンボと呼ばれる連続技や、武器や敵の条件によって発動するインタラクティブムーブといった要素が盛り込まれている。



ノクターン 完全日本語版

吸血鬼や狼男といったモンスターが登場する、ゴシックホラーアドベンチャー「ノクターン」。映画のカット割りのような画面に最初は戸惑うかもしれないが、ゲームを進めていくうちに、独特の雰囲気を演出する効果であることが実感できるだろう。



GP500

「GP500」は、ケニー・ロバーツJr.監修による本格派バイクレーシングゲームだ。バイクのバンク角だけでなくライダーの体重移動までをフィーチャーしており、本物のGPマシンを操っている気分に限りなく近づくことができる。



■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(TEL078-331-2070)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました



ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は、日本語化されたアメリカ産のタイトルが続々とランクインしている。また、新登場のタイトルが7本を占め、前回とはだいぶ違った顔触れとなった。アメリカでは、「DEER HUNTER 3」が登場。日本人になじみのないテーマのゲームだけに、目立つ存在となっている。

USA　October 1999

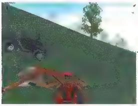
1 Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings
7↗

マイクロソフト
$43



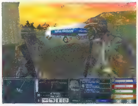
2 DEER HUNTER 3
NEW

GTインタラクティブ
$19



3 RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR
4↗

Red Storm Entertainment社
$39

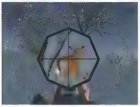


4	ROLLER COASTER TYCOON	2↘	ハズブロ・インタラクティブ	$25
5	COMMAND&CONQUER : TIBERIAN SUN	1↘	エレクトロニック・アーツ	$47
6	Cabela's BIG GAME HUNTER Ⅲ	NEW	アクティビジョン	$19
7	RAINBOW SIX GOLD PACK	3↘	Red Storm Entertainment社	$28
8	SIMCITY 3000	10↗	エレクトロニック・アーツ	$42
9	STARCRAFT BATTLE CHEST	6↘	Havas Interactive社	$35
10	HOMEWORLD	NEW	Havas Interactive社	$45

資料提供 . PC Data(http://www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260　RogerBacon　Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

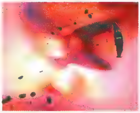
DEER HUNTER 3

全米で大人気のハンティングゲームシリーズの最新作が、マルチプレイ対応となって登場。プレイヤー同士で協力して狩りをしたり、競技会で腕前を試すことができるようになった。GPSユニットや迷彩用のジャケットなどの小道具にもこだわって、本格的なハンティングが楽しめる。



HOMEWORLD

最新の1.04パッチでは、各ユニットの能力がチューニングされ、よりスピーディーな展開が楽しめるようになっている。また、プレイヤー自身がサーバーを立てられるようになると事前にアナウンスされていたが、これは次回以降のアップデートになるようだ。



World Charts Foundation

(11月15日〜21日)

1	Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings
2	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
3	BALDUR'S GATE
4	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
5	JAGGED ALLIANCE 2
6	HOMEWORLD
7	SYSTEM SHOCK 2
8	MIGHT&MAGIC Ⅶ : FOR BLOOD AND HONOR
9	COMMAND&CONQUER : TIBERIAN SUN
10	HALF-LIFE

資料提供：World Charts Foundation
(http://www worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◎が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年12月下旬		MESSIAH	ズー	3Dアクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	◎	DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年12月	◎	ARMORED FIST 3	マイクロマウス	戦車シミュレーション	未定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年冬	◎	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年1月14日		あすは恋して ～プライム ビート プラネット～	アンバランス	シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年1月21日		ショックプライス500シリーズ 将棋 II	SME・インターメディア	将棋	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年1月21日		ショックプライス500シリーズ ゴルフ (仮)	SME・インターメディア	ゴルフ	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年1月21日		ショックプライス500シリーズ ジャンピングアクション	SME・インターメディア	アクション	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年1月21日		ショックプライス500シリーズ エキサイトシューティング	SME・インターメディア	シューティング	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年1月21日	◎	シヴィライゼーション：コールトゥパワー 完全日本語版	サイバーフロント	戦略シミュレーション	9,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年1月21日	◎	Flight Simulator 2000	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年1月27日	◎	バルダーズ・ゲート拡張パック テイルズ・オブ・ザ・ソードコースト	セガ・エンタープライゼス	RPG	4,800円	047-380-6441	Win 95・98
2000年1月28日	◎	SUPREME SNOWBOARDING	P&A	スポーツ	6,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年1月28日		ファラオ ～古代エジプト建国シミュレーション～ 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年1月28日	◎	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年1月28日	◎	エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年1月28日		三国志 VII	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
2000年1月28日	◎	SWAT 3	サイバーフロント	コンバットアクション	7,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年1月28日		MACゲームベストシリーズ VOL.1 パズルボブル 2	サイバーフロント	パズルアクション	2,480円	052-779-6549	Mac
2000年1月28日		MACゲームベストシリーズ VOL.2 プリンセスメーカー 2	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Mac
2000年1月28日		PCゲームベストシリーズ VOL.16 大逆襲 II	サイバーフロント	アクションRPG	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
2000年1月28日		PCゲームベストシリーズ VOL.18 プロピンボール タイムショック！	サイバーフロント	ピンボール	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
2000年1月28日		PCゲームベストシリーズ VOL.19 プリンセスメーカー 2	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年1月		CR冒険島	アンバランス	パチンコ	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年1月		お父さんのためのバス釣り	アンバランス	釣りシミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年1月	◎	スレイブ・ゼロ 日本語吹き替え版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年1月	◎	ライバルレルムズ ～魔界統一～ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年2月4日	◎	NBA ライブ 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月11日		タルマニアン タクティクス	ポーステック	シミュレーションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
2000年2月24日		ウルティマIX：アセンション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月24日		ウルティマIX：アセンション プレミアムエディション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	1万1,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月	◎	ソーラー 完全日本語版（仮）	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年2月	◎	ドラカン 完全日本語版	イマジニア	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年2月	◎	F/A 18	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年2月		蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール	ガイナックス	フライトシミュレーター	6,800円	0422-53-5568	Win 95・98
2000年2月		鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～	コーエー	戦艦アクション	7,800円	045-561-6861	Win 95・98
2000年2月	◎	スワット 3 日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	未定	052-779-6549	Win 95・98
2000年2月		キャンペーン版 大戦略 II	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98

要チェック！ ズームイン新着タイトル

シミュレーションRPG

発売元　：ポーステック
発売時期：2000年2月11日

タルマニアン タクティクス



かつて魔導文明が栄えたタルマン大陸は、砂漠に覆われつつあった。その原因を究明して砂漠化を阻止するために、剣士イアン・ステインは旅立つ。砂漠化現象の背後にあるなぞの魔導王国とは？ そして次第に明らかにされるイアンの出生の秘密とは？ 壮大なストーリーが織り成すシミュレーションRPG。

スポーツ

発売元　：P&A
発売時期：2000年1月28日

SUPREME SNOWBOARDING

美しいグラフィックでスノーボードを楽しめる「SUPREME SNOWBOARDING」。レース、ビッグエア、ハーフパイプの3タイプの競技スタイルが用意されており、操作するキャラクターは6人の中から選択できる。マルチプレイにも対応していて、最大8人まで参加可能だ。



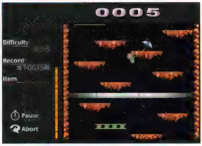
発売時期（予定）	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年2月	GTA 2　日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年2月	メサイヤ　日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年2月	ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未　定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年2月	DIABLO Ⅱ	ソースネクスト	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
2000年2月	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年2月	TACHYON : THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年2月	レイルロード・タイクーン Ⅱ（Mac版）	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年2月	スコットランドヤード　完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年2月	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年2月	サガ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年3月17日	銀河英雄伝説 Ⅵ	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95・98
2000年3月	ノックス　完全日本語版（仮）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションRPG	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	スーパー バイク 2000（仮）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	シムピープル	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	大戦略Ⅵマップコレクション	システムソフト	戦略シミュレーション	3,800円	092-752-5264	Win 95・98
2000年3月	SPEC OPS : MISSION 2000	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年4月	ヴァンパイア：ザ マスカレード リデンプション 日本語版	サイバーフロント	RPG	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年初頭	スーパーエアーコンバット 3	システムソフト	フライトシミュレーター	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
2000年春	プロベースボール2000	トワイライトエクスプレス	プロ野球シミュレーション	8,800円	03-5979-7496	Win 95・98
2000年春	SOLDIER OF FORTUNE	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春	大刀〜ダイカタナ　日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年春	アーバン・ケイオス（仮）	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	未　定	052-775-8380	Win 95・98
2000年春	ノマドソウル（仮）	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未　定	052-775-8380	Win 95・98
2000年春	MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	GIANTS 〜CITIZEN KABUTO〜	イマジニア	3Dアクション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	TEAM FORTRESS 2 : BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	未　定	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年春	イースⅡ エターナル（仮）	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
2000年春	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	アクション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	WOLFPACK 2	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未　定	03-3376-8061	Win 95・98
2000年春	パンツァージェネラル 3D　完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	KISS : PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未　定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年秋	RUNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	QUAKE Ⅲ ARENA（Mac版）	P&A	3Dシューティング	6,800円	042-525-9501	Mac
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	ディノクライシス	カプコン	3Dアクションアドベンチャー	未　定	03-5820-2695	Win 95・98
2000年	BATTLEZONE Ⅱ : COMBAT COMMANDER	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	未　定	052-779-6549	Win 95・98
2000年	ソーサリアン オリジナル（仮）	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
2000年	ウォーハンマー40,000：ライツ オブ ウォー	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
未定	RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未　定	045-451-5818	Win 95・98
未定	ゴーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未定	UNREAL TOURNAMENT（Mac版）	ソースネクスト	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Mac
未定	新・英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98

※この情報は1999年11月末日現在のものです。

アクション

発売元　:SME・インターメディア
発売時期 : 2000年1月21日

ショックプライス500シリーズ
ジャンピングアクション



500円で手軽にゲームが楽しめる「ショックプライス500シリーズ」から新作がリリースされる。「将棋 Ⅱ」「ゴルフ（仮）」「エキサイトシューティング」「ジャンピングアクション」の計4本だ。このジャンピングアクションは、懐かしい雰囲気を持ったアクションゲーム。

パチンコ

発売元　:アンバランス
発売時期 : 2000年1月

CR冒険島



「CRギンギラパラダイス」「CR大工の源さん」など、すでに5作のタイトルをリリースしているパチンコシリーズの最新作。ポイント釘は自分の思いどおりに調節できるので、実機攻略の研究にも役立つだろう。画面のように、リーチ場面も忠実に再現される。

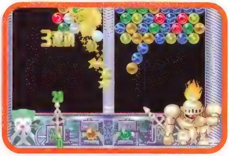
今月は、3Dシューティングファン待望の「QUAKE Ⅲ ARENA」、UNREAL エンジン搭載の戦略アクション「THE WHEEL OF TIME」など、さまざまなジャンルの作品を4本ピックアップした。それぞれがどのようなゲームなのか、4人が多様な角度から検証・評価してみた。

GABRIEL KNIGHT 3
:BLOOD OF THE SACRED,BLOOD OF THE DAMNED



☞p.048

パズルボブル 4



☞p.050



GABRIEL KNIGHT 3：昔懐かしいアドベンチャーゲームの雰囲気を持つ作品。直感的に操作できる便利なインターフェースを持っているので、何をすべきか迷う局面は少ない。逆に、選択肢が多過ぎて、ストーリーを進めるために何が重要な行動なのかを見極めるのは難しい。登場人物の一言一言を注意深く聞き、周りをよく観察し、熟考して行動する、という本格的ななぞ解きに挑戦しなければならないのだ。スピーディーに展開するゲームが多い中、ゆったりとしたテンポで話が進むので、毛嫌いするプレイヤーもいるだろうが、用意された壮大なストーリーは、たっぷり時間をかけてプレイする価値のあるものだ。

パズルボブル 4：簡単に覚えられるルールと気軽さが魅力的な、だれでも熱中できるシンプルなパズルゲーム。ストーリーを排した対戦モードはかなり熱くなれるが、雰囲気やキャラクターがあまりにも子供っぽく、海外のゲームに慣れたプレイヤーには受け入れられないかもしれない。1台のマシンで2人同時対戦ができるほか、ネットワークを介したマルチプレイにも対応しており、ネットワークゲームの幅を広げる意味でも歓迎したい作品。だが、現時点(12月上旬)では専用のサーバーがなく、対戦相手を探すのに苦労するのが難点だ。



GABRIEL KNIGHT 3：海外のゲームをプレイする場合、英語読解力は必須ではないが、このゲームをクリアするためには、ある程度、英文を理解した上でゲームを進める必要がある。登場人物はフルボイスで会話をし、32ビットカラーレンダリングによる3Dグラフィックで描かれているため、CD-ROMは3枚組とボリューム感がある。場所の移動方法にくせがあり、3DシューティングのSPECTATOR(観客)モードのような感じで、ドアやオブジェクトを片っ端からクリックしていく必要があるため、ロースペックのマシンでは画面の切り替え時にいら立ちそうだ。根気よくなぞ解きを楽しめる人にお勧めしたい。

パズルボブル 4：「QUAKE Ⅲ ARENA」で対戦した後にプレイすると、思いっきり脱力させられるゲームだが、気分転換にはなる。「テトリス」を源流とした、「ぷよぷよ」の亜流のようなゲーム内容だが、元気良くしゃべるキャラクターや軽快なBGMに乗せられて、ついついパズルにはまってしまう。小さな子供を相手にお父さんやお母さんが対戦してあげれば、盛り上がるだろう。四つのキーを使った単純な操作だが、瞬時の判断力が求められるため、頭を使った高度な娯楽のように感じられた。今回はキーボードでプレイしてレビューを行ったが、ゲームパッドを使ってプレイすることをお勧めする。



GABRIEL KNIGHT 3：ゲーム世界を、3Dグラフィックで丁寧に構築した推理アドベンチャー。操作方法やインターフェースが非常に使いやすくなっており、ほぼすべての操作をマウスだけで行うことができる。プレイヤーが主人公ガブリエルに指示した行動は、一つ一つ滑らかなモーションで実行されるが、そのためにゲームの進行が遅くなってしまうのが気になった。また、肝心のストーリーも英語音声を中心に展開していくので、ある程度の英語力がないと物語を味わうことは難しい。英語のヒアリング能力に自信があり、推理アドベンチャーが大好きな人でなければ、あまり楽しめないだろう。

パズルボブル 4：さすがに4作目まで出ているシリーズだけあって、手軽に楽しめる上、しかも熱中できる。パズルモードもそれなりに面白いが、やはり最も盛り上がるのは対戦モードだ。"連鎖のこつをマスターしてしまえば怖いものなし"というわけでもなく、連鎖を準備している間に相手からたくさんのバブルを食らってしまえば、すぐに不利な状況になってしまう。このような優れたゲームバランスは見事で、勝負するたびに適度な緊張感と、連鎖が決まった瞬間の大きな満足感を得ることができる。ただ、できればマルチプレイも、サーバーを自動検知するシステムを搭載するなどして、もっと手軽に遊べるようにしてほしかった。



GABRIEL KNIGHT 3：美しい3Dグラフィックで描かれたアドベンチャーゲームだが、快適にプレイするには、ハイスペックのマシンを要求するようだ。私の環境では、登場人物に話し掛けたり、複雑な構造を持つ建物の近くを通り過ぎるときなど、動きが鈍くなることがよくあった。ゲーム自体の難易度はかなり高く、注意力をフル稼働させて、部屋の隅々まで調べる必要がある。机の上のペン1本を取っておかなかったばかりに、後々苦労することもあるほどだ。登場人物一人ひとりが音声で話し掛けてくるが、オプションで字幕を表示させることもできるので、英語が聞き取れなくても何とかプレイすることができた。

パズルボブル 4：パズルゲームの王道的な内容の作品。同じ色のバブルが三つ以上くっつくと消えるため、それをひたすら消していくだけなのだが、なぜか楽しい。個性的な10種類のキャラクターが用意され、その中から好みのものを選んでプレイできるので、何度でもプレイしたくなる。"ギガント"というキャラクターは、バブルを消すときに派手な演出があり、そう快感が得られるので、個人的にはお勧めだ。"虹"を取り戻すために、主人公バブルンとなって、敵と対戦しながら進んでいくというシナリオモードも用意されており、じっくり遊ぶことができるのもいい。

クロスレビュー

QUAKE Ⅲ ARENA



☞p.062

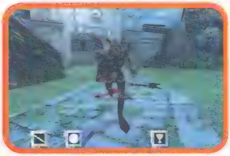
現在の3Dシューティングブームを作った名作の続編だけに、全体的によくまとまっているという印象を受けた。グラフィックやゲームバランスなど、すべての面で及第点以上の出来なのだが、目新しい要素が少ないのは残念だ。演出面では「UNREAL TOURNAMENT」に及ばないものの、Bot対戦はなかなかよくできており、マルチプレイが擬似体験できる。以前のテスト版で気になっていた武器関連のサウンドは、多少改善されてはいるが、重厚感があるとは言い難い仕上がりだ。期待し過ぎたため辛口の批評になったが、傑作であることに間違いはない。

テスト版Ver.1.05が配布されてから半年以上経過したが、Ver.1.09になってBotと3Dサウンドが新たに追加された。BotといえばUNREAL TOURNAMENTの右に出るソフトはないが、特定の場所ばかりうろついたり、不自然な動きを見せることがないため、まずまずの仕上がり具合だ。しかしながら、BotのレベルをHardcore以上に設定すると、人間離れした正確な射撃をしてくるため、やや閉口させられる。ただし、A3D対応サウンドカードを使えば、Bot相手に有利に戦える。1on1で戦っている場合、敵がどちらの方向から接近して来るのかがよく分かるため、先制攻撃ができるのだ。

素晴らしい完成度だ。現時点での3Dシューティングにおける最高峰と言えるだろう。マルチプレイに最適化され、シングルプレイさえもが対Botの対戦モードになってしまったのは賛否が分かれるだろうが、個人的には正解だと思う。何しろ、テスト版の段階でも、世界中の猛者たちが日夜戦いに集っていたのだ。初心者にとって、簡単な難易度での対Bot戦はいいトレーニングになるだろう。また、前作まではコンソール画面でコマンドを入力しないとできなかったDEMO観戦も、本作で新たにモードとして独立。手軽に対戦の観賞ができるようになっている。魅力的な仮想世界(かなりマッチョだが)の構築に成功しているタイトルだ。

完全に仮想世界に没頭し、やるかやられるかを競うゲームだが、そのバランスが絶妙で、いつまでも飽きずにプレイできる。まさに、スポーツ感覚で遊べる3Dシューティングだ。BotのAIがよくできており、ランクを上げるごとにどんどん賢くなっていくのも面白い。簡単に倒していた敵が、レベルを上げることで巧みに弾を避けるようになり、ついつい熱くなってしまう。いい練習相手になるので、日夜Bot相手に訓練を積めば、マルチプレイでも勝算が見込めるだろう。デモ版でありながら、すでに高いクオリティーなので、製品版はかなり期待できそうだ。

THE WHEEL OF TIME



☞p.072

シングルプレイでは、壮大な世界観を背景にした奥深いストーリーが楽しめる。UNREALエンジンを搭載したゲームなので、UNREAL並みのそう快感を期待してしまうが、魔法タイプの攻撃(Ter'Angreal)を主体とした戦闘システムを採用しているので、操作感がまったく違う。マルチプレイでは、その魔法タイプの攻撃がネックとなっているようだ。動作はそれほど重くもなかったが、追跡機能を持ったTer'Angrealなど、テクニックに関係ない攻撃方法が多く、対戦が概して大味になることが多かった。

ゲーム内容は3Dシューティングそのものだが、魔法中心の攻撃しか使えないため、UNREALエンジンを採用した「HERETIC Ⅱ」という印象を持った。使い慣れたキーバインドでマルチプレイが楽しめるというのは好感が持て、中世ヨーロッパの建物を模したマップが独特の雰囲気を出している。グラフィックや3DサウンドはUNREALと同様に素晴らしい出来で、殺ばつとした3Dシューティングは飽きたというゲーマーにとっては、新しい魅力が発見できるかもしれない。ただし、個人的には魔法より銃による戦闘の方が好きなので、やや物足りなさを感じた。

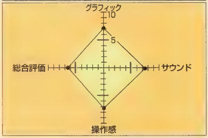
改良したUNREALエンジンを使用しているだけあって、グラフィックはきれいだ。実際にプレイした第一印象は、「DRAKAN:ORDER OF THE FLAME」とUNREALを足して2で割ったような感じ。ただ、これら2タイトルと大きく異なるのは、トラップを仕掛けたり、アイテムをうまく活用しなければならない場所がふんだんに用意されていたりと、戦略的、アドベンチャー的な要素が含まれているところだ。なお、ゲームの進行とストーリーの展開は密接に結びついている。原作を知らなくても楽しめるゲームだとは思うが、ストーリーを堪能するためには、ある程度の英語力が必要だろう。

シングルプレイはアクション要素が多く、道を歩いていると、突然モンスターが襲ってくるなど、気の抜けない内容だ。時折鳴り響く雷などのサウンド効果と相まって、常にプレイヤーを緊張させてくれる。効果音にびっくりして、敵の目の前に飛び出してしまうということもあった。マルチプレイは、いわゆるデスマッチモードと、互いにわなを仕掛け合うという、戦略性が高いモードの2種類があり、シングルシナリオにはない内容を楽しめる。しかしながら、ファンタジー小説をベースとしているゲームだけに、パーティープレイといったオンラインRPG的な要素もほしかった。

各タイトルの平均点

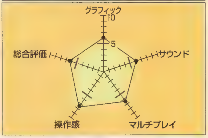
GABRIEL KNIGHT 3

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
M-7	7	7	8	7
Rei from Chiba	8	8	6	7
MAD K	8	7	9	6
JJ	6	8	6	6
平均点	7.25	7.5	7.25	6.5



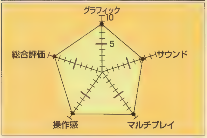
パズルボブル 4

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
M-7	6	6	7	7	6
Rei from Chiba	6	6	6	7	6
MAD K	6	6	6	8	7
JJ	6	6	7	8	6
平均点	6	6	6.5	7.5	6.25



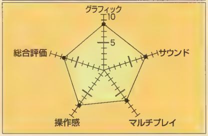
QUAKE Ⅲ ARENA

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
M-7	8	8	9	9	9
Rei from Chiba	8	8	9	9	9
MAD K	10	7	10	9	9
JJ	8	7	9	9	9
平均点	8.5	7.5	9.25	9	9



THE WHEEL OF TIME

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
M-7	8	8	7	8	8
Rei from Chiba	8	8	6	8	7
MAD K	9	7	8	8	7
JJ	8	8	6	7	8
平均点	8.25	7.75	6.75	7.75	7.5



着実に浸透している低価格ゲームシリーズ

リメイク版、アーケード移植版が続々登場 手軽な価格で楽しめる数々の名作

／杉山淳一

ヒット作が勢ぞろい ネットワーク対応タイトルも

SME・インターメディアが「SHOCK PRICE 500」シリーズを発売して以来、価格が3,000円未満のゲームソフトが増えている。パソコンの低価格化と一般家庭への普及が手伝って、この分野の市場は拡大し続けており、4社以上が参入する市場に成長した。現在の低価格ゲームの傾向は、アーケードゲームの移植版や名作パソコンゲームの再発売が多く、ミニゲーム集や体験版の販売が中心だった当初に比べると、ソフトの品質は格段に向上している。再発タイトルとはいえ、新たにパソコンを購入した新規ユーザーにはどれも新鮮なタイトルだし、古くからパソコンを持っているユーザーにとっては懐かしいものばかり。「思い出のあるゲームをもう一度遊びたい」という、文庫本を購入するのにも似た動機もあるだろう。

これからもたくさんの名作が登場しそうなこの分野だが、"低価格ソフト"という呼び方は安っぽくていただけない。中身は名作ぞろいなのだから、せめて"バリューソフト"とでも呼びたいものである。

インナーブレイン 500円CD-ROMシリーズ

インナーブレインは、"500円CD-ROMシリーズ"としてゲームを発売している。驚くべきはこの価格で、移植ではなく新作タイトルを投入していることだ。トランプゲームやボードゲームなどの手軽に遊べるものや、「かけそば（ダッシュ）」に代表されるような息抜きゲームが多い。お昼休みや残業時のリフレッシュタイムにぴったりのラインアップだ。



おもちゃのボクシングゲームをパソコンで再現したもの　スウェーで態勢を整えて、左右のフック、ジャブ、ボディーブローで相手を攻撃する　ゲームモードは、シングルプレイ、1台のマシンでの2人プレイ、コンピューター対戦の3種類。キャラクターデータはカスタマイズ可能で、ほかのユーザーと交換できる　公式ホームページと連動しており、ネットワーク上でのキャラクターデータの交換も可能だ

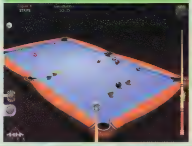
500円CD-ROMシリーズ	
ポカポカボクシング	500円
パッケぴょん	
アンクルトリスの世界一周	
かけそば（ダッシュ）	
テリー伊藤の極楽丁半ゲーム	

問い合わせ先　インナーブレイン株式会社
03-5269-1401
http://www.netlaputa.ne.jp/~inner-b/

デジキューブPC

デジキューブは、1999年の7月にパソコンゲーム販売をスタートした。こちらは、国産の有名パソコンタイトルや海外のタイトルも多い。「不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～」のようなパソコン初登場のものや、「ルナティックドーン～前途への道標～」など秀作がそろっている。価格は1,980円か2,980円のものが主流で、毎月新タイトルが数本投入されている。

3D ウルトラ クールプール



本格派のビリヤードゲーム。AIとの対戦もできるが、メインはマルチプレイ　専用サーバーに自動接続し、相手が決まったらゲームが始まる　マウスだけで操作するシステムは分かりやすく、真上、見た目、立会人の三つの視点が選べる　エイトボール、ナインボールなどのクラシックなルールのほか、ボールの色が変化する"カメレオンボール"や"ポーカー"などのユニークなルールでもプレイできる

デジキューブPC	
ディア ドッグ ベスト	2,980円
上海グレートモーメンツ	1,980円
ウィニング ポスト 3 with パワーアップキット	3,980円
3D ウルトラ クールプール	1,980円
ルナティックドーン ～前途への道標～	2,980円
ぷよぷよ通 for Windows	1,980円
プロ麻雀 極 for Windows	
アドバンスド大戦略 98 ストーム オーバー ヨーロッパ	
不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～	2,980円
ルナ シルバースターストーリー	
特選 ぼくは航空管制官	

上記タイトルについて、一部取り扱っていない店舗、チェーンがあります

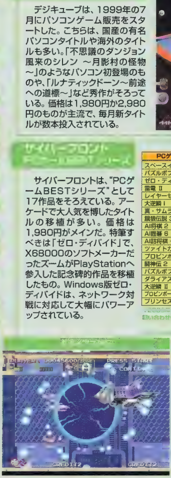
問い合わせ先　株式会社デジキューブ
http://www.digicube.co.jp

サイバーフロント PCゲームBESTシリーズ

サイバーフロントは、"PCゲームBESTシリーズ"として17作品をそろえている。アーケードで大人気を博したタイトルの移植が多い。価格は1,980円がメインだ。特筆すべきは「ゼロ・ディバイド」で、X68000のソフトメーカーだったズームがPlayStationへ参入した記念碑的作品を移植したもの。Windows版ゼロ・ディバイドは、ネットワーク対戦に対応して大幅にパワーアップされている。

PCゲームBESTシリーズ	
スペースインベーダー	1,980円
パズルボブル 2	
ゼロ・ディバイド	
雷電 II	
レイヤーセクション	
大逆鱗 I	
真・サムライスピリッツ	
餓狼伝説 3	
AI将棋 2	2,980円
AI囲碁 6	
AI詰将棋 ～鳳凰の巻～	2,480円
ツァイトガイスト	1,980円
プロピンボール ザ ウェブ	
闘神伝 2	
パズルボブル	
ダライアス外伝	
大逆鱗 II　※	
プロピンボール タイムショック！　※	
プリンセスメーカー2　※	2,480円

問い合わせ先　株式会社サイバーフロント



シューティングゲームの

ゲームパッドやジョイスティックにも対応しているので、ゲームセンター感覚で遊べる。シングルプレイのほか、キーボードの左右を使い分けての2人同時プレイが可能。全28ゾーンを完

メディアカイト SUPER1500、ULTRA2000シリーズ

メディアカイトはこの分野に力を入れている会社で、価格帯により"SUPER1500"と"ULTRA2000"の2ブランドを展開している（価格が3,000円台の"GREATシリーズ"もある）。収録作品はアーケードゲームの名作が中心で、セガやナムコ、カプコンなど大手ソフトメーカーの名作を収録し、中には泣けてきそうなほど懐かしいタイトルもそろえられている。単なる移植作だけではなく、ネットワーク対応や、他機種との連携要素を加えてグレードアップしているタイトルもある。ULTRA2000シリーズの「ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～」では、PlayStation版の「ワールド・ネバーランド 2 ～プルト共和国物語～」へキャラクターデータを移動できるのだ。

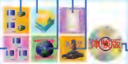
SUPER1500シリーズ	
ストリートファイターゼロ	1,500円
ロックマンX 3	
スーパーパズルファイターIIX	
ワルキューレの伝説	
スカイキッドDX	
スーパーピンボール ～ビッグレース USA～	
スーパートランプ	
スーパー花札	
リブルラブル	
妖怪道中記	
ドラゴンバスター	
スーパーチェス コンバットチェス	
スーパー囲碁	
バーチャファイターPC	
バーチャコップ	

ULTRA2000シリーズ	
AI将棋	2,000円
セガラリー チャンピオンシップ	
クロックタワー	
雀道 2	
ディアドッグ 2 セレクト	
大戦略 for Windows	
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	
ロックマンX 4	
ストリートファイターゼロ 2	
デイトナUSA	
ソニック&ナックルズコレクション	
バイオ ハザード	
マスター オブ モンスターズ ～覇導王の試練～	



ゲームセンターでのセガ黄金時代を築き、セガサターンのキラーソフトでもあった「バーチャコップ」はメディアカイトから発売されている　1996年に発売されたパソコン版の再登場だ。マウスやトラックボールでの操作が可能で、マルチプレイにも対応している

Play Online Exclusive Review



IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続



アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

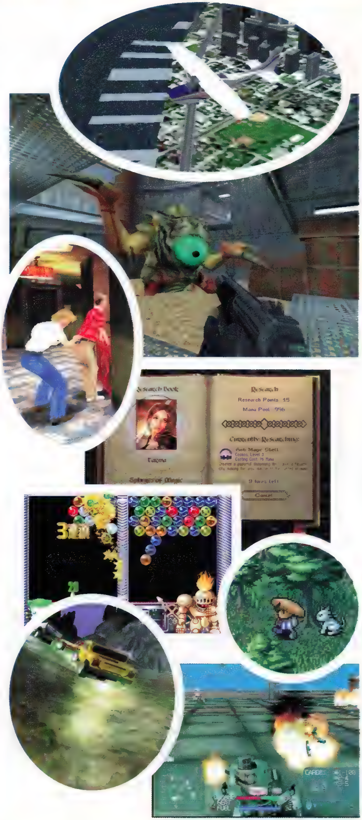
CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。





数々の新機能でパワーアップした
本格派民間機フライトシミュレーターの決定版

マイクロソフト フライト シミュレータ 2000

フライトシミュレーターファン待望の「Microsoft Flight Simulator 2000」がいよいよ登場する。グラフィックの進化、空港と都市データの追加、新しい航空機の収録、気象情報のダウンロード、フライトプランの作成機能といった要素によって、快適なフライトが楽しめるようになっている。

初心者にも優しい 使いやすくなったインターフェース

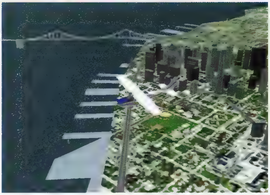
「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)には、より高度なプレイを楽しみたい人のために、標準のパッケージのほかにProfessional Edition(以下、Pro版)が用意される。Pro版では、Mooney Bravo、Beech King Air 350の二つの機体が追加されるほか、IFR(計器飛行方式)トレーニングパネル、エアクラフトエディター、英語の音声ファイル(日本語も選択可能)が含まれている。東京の都市データも、通常版より詳細なものとなっているので、フライトシミュレーターファンを自負する人は、こちらをチョイスするのが良いだろう。

前作「Microsoft Flight Simulator 98」(以下、FS98)と比べると、空港と都市のデータが大幅に増え、本物の気象情報がダウンロードできるなどの新機能が追加されている。また、実際にプレイしてみて、大きく変化していると実感できる点がある。それは、インターフェースがとても分かりやすくなっていることである。メニュー周りがかなり整理され、表示される項目が減っていて使い勝手が良い。FS98 では、バージョンアップを重ねるたびに、新しく付いた機能をメニュー体系は変えずに、そのまま次々と追加するという方式をとってきた。そのため、例えば表示の設定を変えるにも、何ステップも深い階層をたどらなければならなかったのだ。FS2000では、プルダウンメニューから見たままに目的のメニューへ到達することができる。

また、フライトレッスンの部分も、より充実した内容になっている。基本フライトから計器飛行という部分までは過去にも用意されていたが、FS2000では定期便の運行訓練なども追加され、機長資格に挑戦しようかというくらいのベテランパイロットの気分をも味わえる。訓練そのものの内容もパワーアップしており、カテゴリーによって教官の声が違ったり、訓練前の説明画面も図解入りで凝った物になっているなど、とても分かりやすいものとなっている。



レッスンの選択画面。さまざまなシチュエーションの訓練が受けられる。右のウインドウには色分けされたガイドラインが表示されたイントロビデオが流れ、イメージをつかみやすくなっている



以前にも増して、地上オブジェクトが多く配置されている。季節、時間、視程、天候といったパラメータにより、微妙に表情を変える風景が美しい

無線の音声からは、「パイロットハンドブック○X章の……」といった説明が多く聞かれる。これは、製品に付属する分厚い紙のマニュアルを指していて、フライトレッスンとパイロットハンドブックを連動させて、より本格的な訓練が受けられるというわけだ。300ページを超える(Pro版の場合)パイロットハンドブックのすべてに目を通すのは大変な労力だが、必要なページを案内してくれるのはありがたい。また、FS98 ではオンラインマニュアルしか付属していなかったため、多くのユーザーは不便に思ったことだろう。フライトシミュレーターでは詳しい紙のマニュアルは必需品なので、これが復活したことは大いに歓迎できる。

各機体のフライトモデルの見直しと 大幅なグラフィックの進化

ConcordeやBoeing 777-300といった新しい機体も追加されているが、ほかにも既存の航空機の計器パネルやフライトモデルなども大幅に見直されている。特に筆者の印象に残ったのは、唯一収録されているヘリコプターであるBell 206B JetRangerの操縦が、一段と面白くなった点である。この機体はFS98にも収録されていたが、あまりにも癖が強すぎてうまく操縦できなかった。今回、FS2000 で何気なく挑戦してみたのだが、とても操縦しやすくなっていた。実際にヘリコプターの免許を持っている知人が言うには、「かなり実機に近づいた」とのことだ。おそらく、ほかの機体も大幅にフライトモデルの見直しが行われていると思われる(実機を操縦していないので、比較できないが)。

また、グラフィックも大幅に改良されて、天候や季節で変わる風景や視程(見通せる距離)の変化が上手に表現されている。特に、雨や嵐の表現が格段に良くなっており、窓に張り付く水滴までもが再現される。機体に打ちつける雨音などのサウンド面にも気を配っており、演出のみに力を入れて勝負するほかのフライトシミュレーターに、一歩も引けを取らない。



雨天も再現。この画像では分かりにくいが、風防に水滴が当たる様子や流れる雨粒、雷雨などが表現されている

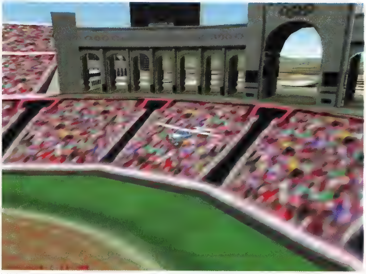


Information

開発元	マイクロソフト
発売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト カスタマーインフォメーション センター 東京:03-5454-2300 大阪:06-6245-6995
価格	オープン
OS	Windows95/98/NT4.0 Service Pack 3以上
CPU	PentiumⅡ 266MHz以上(PentiumⅡ 450MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	640×480ドット、65,536色以上(4MB以上のVRAMを搭載し、Direct3Dと互換性のある3Dアクセラレーターカードを推奨)
HD容量	450MB/900MB(Proffesional Edition)以上(1.5GB以上推奨)
CD-ROMドライブ	8倍速以上(16倍速以上推奨)
サウンド	SoundBlasterと互換のあるサウンド機能を持つカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	○
発売時期	2000年1月21日



操縦性が明らかに良くなったBell 206B JetRanger。それでも、ホバリングや着陸はヘリコプターならではの難易度の高さだ



航空ショーでのコロシアムへの着陸パフォーマンス。コロシアムに響く場内アナウンスが気分を盛り上げてくれる

豊富なシナリオを利用して楽しむ“非日常”

セオリーどおりのまっとうなプレイを楽しむなら、FS2000 は高い完成度でまとまっていると言える。しかし、橋くぐりやアクロバット機動といった遊び方も フライトシミュレーターならではの楽しみである。FS2000 では、果たして“非日常”の世界は楽しめるだろうか？

実は、こういった部分も、さまざまなシナリオによって前作より楽しめるようになっている。故障による緊急着陸や悪天候時の着陸はもちろん、航空ショーでのコロシアムへの着陸パフォーマンス、強烈なものではモスクワの赤の広場へ強行着陸なんていうアドベンチャーが用意されているのだ。

ただし、FS98をはじめとする過去のFlight Simulatorシリーズ同様、当たり判定がいい加減な部分があるのは少々いただけない。以前テストプレイした時には、欄干や柱に判定はなかったものの、橋への着陸は可能であった。しかし、今回あらためて試してみたところ、橋全体に当たり判定がなく、すりぬけてしまう場合があった。どうやら、着陸できる橋とそうでない橋があるようで、できれば細かな部分までデータの統一を図ってほしかった。

こういった“非日常”を遊ぶ楽しみ方で言えば、「フライ！」や、アクロバット機動を意識してゲームに取り入れた「Flight Unlimited Ⅲ」といったタイトルをプレイした方が楽しいかもしれない。これらのタイトルにFS2000 が勝てる点は、マルチプレイという部分である。ただし、マルチプレイの機能はFS98 から特に変わった点はなく、プレイヤー間でその空間を共有できるだけである。個人的には、MSN Gaming Zone などで大規模なマルチプレイの場を設けて、いろいろな航空機が同じ空を飛んでいる……、というようなシステムを実現してほしい。“非日常”的な部分は、これからのバージョンアップやアドオンに期待しよう。

ともあれ、まじめに操縦を練習したり、実践的なフライトや観光飛行を楽しむのであれば、FS2000 の完成度は相当なものだ。本気で航空機を練習したい人にはうってつけの教材となるだろう。また、トレーニングも分かりやすくなり、その数も充実しているので、FS98 でいったん挫折してしまった人にも、ぜひお勧めしたい。

（Fuji教官）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

FS2000に登場する機体

Boeing 777-300



Boeing 737-400



Concorde



Learjet 45



Beech King Air 350



Cessna Skylane 182R RG



Cessna Skylane 182S



Extra 300S



Mooney Bravo



Sopwith Camel



Schweizer 2-32 Sailplane



Bell 206B JetRanger



HALF-LIFE
OPPOSING FORCE

ハーフライフ オポージングフォース

最高傑作の3Dシューティングに新要素を盛り込んだ追加シナリオが登場

世界の50以上のメディアから“Game of the Year”として表彰された「HALF-LIFE」に、追加シナリオが登場した。それがこの「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」だ。シングルプレイ用のシナリオはいうまでもなく、新たに登場した武器やモンスター、そして「QUAKE」「SiN」「UNREAL」などのレベル制作に携わった有名デザイナーたちがデザインしたマルチプレイ用マップなど、見どころは多い。1998年に発売されたHALF-LIFEの興奮が、再びよみがえる。



OPPOSINGの主人公となるアメリカ軍の兵士Adrian Shephard伍長。Gordon Freeman抹殺の命令を受けてBlack Mesaへ向かったが、到着前にエイリアンの襲撃を受けた

Gordon Freemanを抹殺せよ 別の視点から見たHALF-LIFE

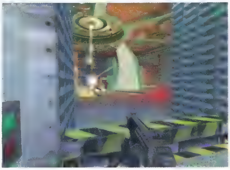
「HALF-LIFE」が多くのゲーマーに支持された理由の一つとして、シングルプレイのシナリオの面白さが挙げられる。グラフィックや3Dサウンドなどの技術的な面だけでなく、緩急の付いた演出、意外性のあるストーリー展開、敵キャラクターのAIなど、今まで発表されたすべての3Dシューティングと比較して、多くの点で最高の完成度を誇っている。今回リリースされた「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」(以下、OPPOSING FORCE)は、1998年に発売された本編のシナリオと、とても密接な関係にある。

政府の秘密研究施設、Black Mesaでの実験中に起こった事故によって、次元を超える異世界XENへの通路が開いてしまう。このトラブルに巻き込まれてしまった研究員Gordon Freemanが、XENからやってくるモンスターを相手に、シビアな戦いを繰り広げていくというのが、HALF-LIFEの本編だ。事態が進展するにつれ、Freemanは、事件を秘密裏に葬り去ろうとする政府が差し向けた軍隊をも相手にしなければならなくなるのだが、OPPOSING FORCEでは、Freemanを抹殺するために派遣された軍隊に所属する一人の兵士が主人公となっている。つまり、Freemanの敵対勢力(OPPOSING FORCE)からの視点でHALF-LIFEの物語を描いたのが、今回のシナリオなのだ。

プレイヤーが演じるのは、海軍特殊部隊の一員、Adrian Shephard伍長。Shephardは、同じ部隊の仲間たちと共にBlack Mesaへ派遣されるのだが、その途中、エイリアンの奇襲を受け、乗っていた輸送ヘリは墜落。生き残った仲間たちが地上でエイリアンたちと死闘を繰り広げる中、傷つき、意識を失ってしまうのだ。

Shephardが意識を取り戻すと、そこはBlack Mesaの施設内の一室。どうやら研究者の一人に命を救われたようだが、味方の部隊はほぼ壊滅状態。しかも、Shephard自身も、命こそ助かってはいるものの、装備はすべて失われ、丸腰というありさまだ。こうなっては任務の続行よりも、本隊と連絡を取り、合流するのが先決。警備員らの制止を振り切って、エイリアンがかっ歩するBlack Mesa施設内の探索を開始する。倒壊した通路を回避し、エアダクトを抜け、やっと味方部隊との合流を果たしたと思ったのもつかの間、無残にも部隊撤収の輸送ヘリへの道は閉ざされてしまう。そして、そこには前作にも登場したスーツを着たなぞの男(Gman)が……。

そう、このOPPOSING FORCEでも、やはりスーツ姿の男が黒幕として暗躍し、まるでShephardの行動を監視するかのように、要所要所で姿を見せる。果たしてこの男は何を企んでいるのか、そしてShephardは生き残ることができるのか。



このシーンはっ!? 研究施設で作り出されたテレポーターを使い、XENへと旅立つFreemanの後ろ姿。あわてて後を追い、同じテレポーターへと飛び込むと、直後に死が待っている

シングルのシナリオに仲間が登場 味方兵士と協力して危機を切り抜けろ

OPPOSING FORCEのシングルプレイの最大の面白さは、HALF-LIFE本編のシナリオを、別の角度から見られるという点だ。どこかで見たことのある景色だと思いきや、それが本編のオープニングには登場するものの、ゲーム中に実際に行くことのできなかったBlack Mesa内の一区画だったり、シナリオの途中でFreemanの姿を見掛けたりする。Shephard本人は知るはずのない情報を、プレイヤーは記憶として持っている。それをシナリオの展開に重ね合わせることで、このOPPOSING FORCEがHALF-LIFE本編とほぼ同時に進行している物語であることが分かり、Freemanを苦しめていた兵士たちも、実はかなり悲惨な状況に追い込まれていたことが実感できる。

HALF-LIFE本編には、かなり衝撃的なラストが用意されていて、その後の展開をプレイヤーにあれこれ考えさせる余地を残していた。OPPOSING FORCEでは、Freemanを主人公にして、HALF-LIFE本編のその後を安易に語ることをしていない。本編のラストで各プレイヤーが感じた余韻を壊すことなく、HALF-LIFEの世界を広げようというのが、制作者の意図なのだろう。

また、このストーリーを語る上で、さまざまな新しい要素が追加されている点にも注目したい。その一つに、自軍の兵士とのチームプレイをシングルのシナリオ内で楽しめるという点が挙げられる。今回の主人公Shephardは、軍隊の一員としてBlack Mesaへ乗り込むわけだが、施設内にはほかにも、Shephardと同様に取り残された兵士たちがいる。軽機関銃を構え、高い攻撃力を誇る“ソルジャー”、ガスボンベを背中に背負い、ロックされたドアをバーナーで焼き切ることのできる“エンジニア”、戦闘力は低いものの、味方を回復させることができる“メディック”など、Black Mesa内の随所でさまざまなキャラクターたちと出会う。彼らの持っている能力を活用しないとクリアできない局面もいくつか用意されていて、シングルプレイでありながら、NPCの兵士たちを相棒に、まるで「Team Fortress Classic」のようなチームプレイが展開されるのだ。

HALF-LIFE本編でも、警備員や研究者の協力を仰いでクリアする局面が用意されていたが、OPPOSING FORCEでは、それをさらに発展させているのである。ついでに言うと、警備員や研究者のモデリングもバリエーションが増えていて、太った警備員(Otis)や、耐放射線服に身を包んだ研究者などが登場し、ゲームに新鮮味を加えている。これら新しいNPCのモデルは、マルチプレイで自分のキャラクターとして使用できるようになっている。



Shephardの行く先々で姿を見せる、スーツを着たなぞの男。まるでShephardの行動を監視しているかのようにも思えるのだが……。OPPOSING FORCEでも、このスーツ姿の男がストーリーのかぎを握る



Black Mesaの探索中にFreemanの写真を発見。彼はまだ、研究所内のどこかにいるはずだ



口にくわえたたばこでバーナーに着火し、ロックされたドアを焼き切るエンジニア。OPPOSING FORCEでは、味方兵士(NPC)との協力プレイによって切り抜けなければならないシーンが数多く見られる

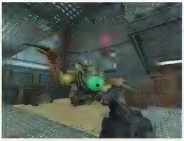
Information

開発元	Gearbox Software社
販売元	Sierra On-Line社
価格	$34.99(US)
OS	Windows 95/98/NT
CPU	Pentium 133MHz以上
メモリー	24MB以上
ビデオ	640×480ドット、16ビットカラー表示が可能なビデオカード
HD容量	125MB以上(HALF-LIFEがインストール済みでなければならない)
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	Windows 95/98対応サウンドカード
対応API	OpenGL、Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)



新登場のエイリアンShock Troopers。右手の1本に生体兵器(Shock Rifle)を装着し、なかなか手痛い攻撃を仕掛けてくる強敵だ。倒すと、手に装着されたShock Roachが独立して動き出し、これをプレイヤーが手にすると、自分の武器として使用できるようになる

オールスターレベルデザイナーによるマルチプレイ用マップも収録



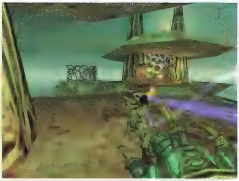
通常の攻撃では倒すことのできない超巨大エイリアンPit Worm。目からは緑色のビームを発射し、巨大なかぎつめで近づく者をなぎ払う。HALF-LIFE本編にも似たようなシチュエーションがあったが、この周囲にある3種類の装置のスイッチを入れて準備を整え、超強力な酸性の廃液を流し込んで倒すことができる

これまでは、シングルプレイを中心に紹介したが、本誌読者にとっては「マルチプレイでは何が変わっているか?」ということも気になるだろう。もちろん、マルチプレイについても魅力的な味付けがされている。なんと、「SiN」のLevelord氏、「THE WHEEL OF TIME」のDavid“Keviar”Kelvin氏、「UNREAL」のEric Reuter氏など、7人の著名レベルデザイナーが、“All Star”としてこのゲームの制作に参加し、オリジナルマップを提供している。

さて、最後になってしまったが、OPPOSING FORCEの総合的な完成度について、少しだけ触れておきたい。さまざまな試みがなされ、新たな面白さを提示しているOPPOSING FORCEだが、あくまでも追加シナリオであり、正直なところ、HALF-LIFE本編を超えるほどのインパクトは感じられない。これは、OPPOSING FORCEがHALF-LIFE本編の、いわばサイドストーリーであることによる限界だと思われるが、どうしてもスケール感や意外性という点で、本編に比べて見劣りするのだ。

しかし、先にも書いたように、本編で感じた面白さを壊すような、無粋なところがほとんどない点は評価に値するし、さすがにオフィシャルなパッケージとして発売されるだけの、丁寧な作りがなされている。HALF-LIFEのシングルプレイを堪能したプレイヤーであれば、新鮮な気持ちでBlack Mesaでの戦いを再び楽しむことができる。このパッケージを買わなければ手に入らないマルチプレイ用マップの出来具合を確認するためだけでも、じゅうぶん購入に値するタイトルと言えるだろう。　(稲垣宗彦)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★★



OPPOSING FORCEには13の対戦用マップが収録されている。名だたるレベルデザイナーが手掛けたものばかりというだけあって、どれも個性的で新しい武器を使った対戦が楽しめる。中にはBoot Campなどおなじみのマップも含まれているが、もちろんOPPOSING FORCEの武器が配置されたアレンジ版だ

OPPOSING FORCEで新たに加わった武器

シングルプレイとマルチプレイの両方に重要な意味を持つ武器に関しては、銃器類やエイリアン系生体兵器など、9種類が新たに加わり、さらにバリエーションが豊かになっている。OPPOSING FORCEでは、ユニークなエイリアン系の武器が多いのが特徴だ。特に、Barnacle Gunなどは、至近距離から敵にダメージを与えることができるだけでなく、グラップルフックとしても使える。シングルプレイの後半では、このBarnacle Gunを活用しないと切り抜けられない局面が数多くあり、マルチプレイにおいても、うまく活用すればプレイの幅を広げることが可能だ。HALF-LIFEの世界観にもマッチした優れたアイデアだと言えよう。

なお、シングルプレイではHALF-LIFE本編で使用可能だった武器のうち、いくつか登場しないものがあるため、単純にHALF-LIFE本編の14種類+9種類ということにはならないのだが、マルチプレイでは、本編に登場したものも含め、すべての武器が使用可能だ。

The Wrench



本編で最初に手に入った武器はバールだったが、今回はバールの代わりにレンチが登場。バールより重いため、Attackボタンを押して振り下ろすまでの間隔が、バールよりもかなり長い。Secondary Attackでは、ボタンを押している間、振りかぶった状態を保ち、離すとその瞬間に振り下ろし、より強力な一撃を与えることが可能だ

Desert Eagle .357



HALF-LIFE本編における.357 Magnumの代わりとなる武器。9mm Handgun(Glock)よりも強烈なダメージを与えることができる。また、銃身下部に装着したレーザーサイトはSecondary Attackでオンになり、着弾点に赤い光点を当てる

M-249 SAW Light Machine Gun



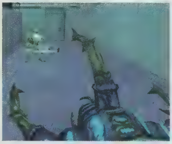
敵に強烈なダメージを与えることが可能な軽機関銃。着弾点がばらつくので、遠距離からの攻撃時にいまひとつ心もとないという難点はあるが、建物の中など、近距離ではとても頼りになる武器だ。ただし、50発の弾丸を撃ち切ってしまったときのリロード時間が極端に長いのが欠点

Barnacle Gun



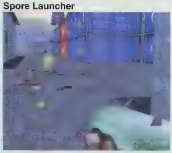
天井から触手をのばし、それに触れた生物を捕食するイソギンチャクのようなエイリアン、Barnacleを武器として改良したもの。Attackボタンを押している間、触手が伸び続け、敵モンスターなどに触れると、それを引き寄せてダメージを与える。地面に固定された植物風エイリアンに対して使うと、QUAKEのグラップルフックのような使い方ができる

Shock Rifle



OPPOSING FORCEで新たに登場した敵エイリアン、Shock Troopersを倒すと手に入るエイリアン兵器。高速で直線的に飛ぶエネルギー弾を10発まで連射することが可能で、HALF-LIFE本編に登場するAlien Grunt Gunと同様、エネルギーが自動的に回復するという利点を持つ。敵に当たると、その輪郭を青白く浮き上がらせるのが特徴

Spore Launcher



植物系エイリアンが生み出す種子のようなボールを弾薬として射出することができる、Rocket Launcher風の生体兵器。種子は壁や敵に当たると破裂し、周囲に胞子をまき散らして広くダメージを与える。Secondary Attackで発射した場合、壁などの障害物で跳弾するGrenade Launcherとして使える

Blood of the Sacred
GABRIEL KNIGHT
Blood of the Damned

ガブリエルナイト 3 ブラッドオブザセイクリッド ブラッドオブザダムド



ストーリーを進めて情報を集めると、"話す"を選んだときにキーワードが登場する。キーワードは物語のなぞに直結するものが多いため聞き漏らしてはならない

アイテムから連想されるヒントを頼りに 伝説にまつわる怪事件を解き明かせ

探偵といえば、積極的な行動と巧みな会話からなぞを解明し、段取りよく真実を突き止める、といったイメージを持つ。ただし、今回紹介する「GABRIEL KNIGHT 3」に登場する探偵が取り組む事件は、解決までに膨大な労力となぞ解きが必要となり、すんなり解決できそうにはない。英語が苦手なゲーマーだとクリアが難しい、本格的な推理アドベンチャーである。

探偵となって さらわれた子供を見つけ出せ

「GABRIEL KNIGHT 3:BLOOD OF THE SACRED,BLOOD OF THE DAMNED」(以下、GK3)の主人公Gabriel Knightの本職は、ニューオーリンズの古本屋の主人である。しかしその実態は、数々の神秘的な事件を解き明かす、優れた才能を持った探偵なのだ。タイトルからお分かりのとおり、彼はすでに二つの難事件を解決している。事件ファイルNo.3ともいうべき今作では、事件の舞台はフランス南部の Rennes-Le-Chateauとなる。小村ながら、聖杯伝説や財宝のうわさが残る歴史ある土地柄だ。

Gabrielの任務は、誘拐された友人の子供(赤ん坊)を見つけ出すこと。子供をさらった二人組の残した言葉"聖杯"を手掛かりに、パートナーのGrace Nakimura(つづりはともかく、発音はナカムラと聞こえる)と調査に乗り出す。折しもGarielたちが到着した日には、村には数名の観光客が到着していた。この中に犯人がいるのだろうか? 赤ん坊はどこへ? 聖杯と赤ん坊との関係は? 単なる誘拐事件で収まらない壮大なストーリーは、CD-ROM3枚組という大容量のデータで構成されており、アドベンシャーゲーム好きの読者なら、1999年の年末はこれ一本で乗り切れそうだ。事実アメリカでの人気は非常に高く、公式サイト(http://www.sierrastudios.com/games/gk3/)のフォーラムでは、なぞ解きやGKシリーズのインプレッションなど、日々大量の投稿とリプライを読むことができる。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Havas Interactive社
販売元	Sierra On-Line社
価格	$49.95(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上(3Dアクセラレーターなし) MMX Pentium 233MHz以上(3Dアクセラレーターあり)
メモリー	32MB以上
ビデオ	SVGA、16ビットカラー対応ビデオカード
HD容量	140MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95/98対応サウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中



カーソルを合わせて赤く変わるものは何でも調べられる。この画面は隣の部屋に入って調査を行うところだ

頭と目を使って調べ 地道に解決の糸口を探る

ゲーム歴の長い読者ならば、「MYSTERY HOUSE」のようなテキストタイプのアドベンチャーゲームをプレイした記憶があるだろう。"何々を""どうする"といった、言葉の組み合わせでストーリーを進めていくタイプのあれだ。基本的にGK3もそのシステムの流れをくむゲームだ。大きく違うところは、ゲーム中に出てくるオブジェクトが、テキストではなく、すべて3Dグラフィックで表現されている点にある。人物のモデリングが若干不自然だが、まあ許せるレベルだ。推理の舞台が3D化し、自分の目で調べ、確かめるアドベンチャーゲームを実現した意義は非常に大きい。にわか探偵ながらも、実際に目の前で繰り広げられる情景に気を配り、推理が楽しめる。

手に入れたアイテムを組み合わせて推理することも多く、どのアイテムが何に役立つかを考えるのは、相当な頭の柔らかさが必要になる。"手に入れた名刺を""電話に使って""その電話番号に電話をかける"ぐらいなら序の口。食堂でコーヒーに入れるガムシロップを手に入れ、これを何に使うのかと悩んでいたが、思いがけない使用法が待っていた。ひげの人相に変装しなければならなくなったのである。ここでシロップを"のり"代わりとして、付けひげを鼻の下に付ける。ちなみに、付けひげを持っていなかったので、猫の毛をガムテープで引き抜いて自作した。

3Dならではのゲーム性として、カメラ視点の自由な変更も捜査に大きく関係する。あたかも複数のカメラがその場所を撮影するために待機しているかのように、次々と視点を変更することができる。カーソルキーで拡大縮小および微調整も可能だ。このカメラワークによって、開けたタンスの隅々までのぞき込んだり、背中を壁につけた人物の足元から背面をのぞき見て調べたりできるため、調査が奥深くやりがいのあるものとなっている。どこまで調べても、調べ足りないほどなのだ。必ずやり残していることがある、調べ忘れていることがある。そう思い始めると気になって仕方がない。眠れない夜に遊ぶと、かえって眠れなくなるゲームだ。 (菅原有香)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★



Gabrielの所持品は調査に役立てることができる。二つのアイテムを組み合わせて使用することも可能で、思わぬ解決の糸口となることもある



アイテムの組合わせで問題を解決する例。バイクをレンタルしたいが、すでに予約がいっぱいだったので、友人Mosleyのパスポートを失敬。彼の注意をそらすためにテーブルにキャンデーを置いた。案の定、甘いものに気を取られている

前半のストーリーに登場する重要人物たち



もう一人の探偵Grace。Nakimuraという名字から日系人だと思われる。コンピュータシステム"SIDNEY"を使った情報収集と分析を得意とし、科学的な考察で推理を助ける



1人目の容疑者Vittorio Butchelli(イタリア人)。ナポリから電車で来た観光客。しかし、駅にはナポリ発の便が到着することはあり得ない。高台から双眼鏡で辺りをうかがってばかりいる不審点の多い男



2人目の容疑者John Wilkes(オーストラリア人)。筋肉隆々の姿とは裏腹に、なんだか怪しい宝物探知器であちこちを探し回っている短気な男。財宝が目的らしいが何を聞いても怒り出す点が怪しい男



3人目の容疑者Madeline Buthane(フランス人)。観光ツアーのリーダー。ただ一人自分の車で村にやって来た女性。しかし単独行動が多く、多くの村人と接触している様子。財宝が狙いだろうか



4人目の容疑者Emilio Beza(国籍不明)。無口で、ひなたぼっこばかりしている。宝には興味がないようだが、しきりに村にある谷に出入りする。一見無害だが、真意がまったくつかめない男

テストドライブオフロード 3

手軽に遊べるオフロードレーシング 力技で悪路を疾走

Accolade社の「TEST DRIVE」シリーズの血を引いている「TEST DRIVE OFF-ROAD」シリーズ。第3作目となる本作は、車に関する知識が無くても、存分にオフロードレースを楽しめる。日本の富士山やカナダのロッキー山脈など、バラエティーに富んだコースも魅力だ。



一風変わったオフロードバギーなども登場する。ワゴンやトラックのハンドリングの違いは、きちんと再現されているようだ

日本車のVEHICROSSなど多数のオフロードカーが登場

数少ないオフロードレーシングタイトルの一つである「TEST DRIVE OFF-ROAD」シリーズ。その最新作となる「TEST DRIVE OFF-ROAD 3」が発売された。この分野と言えば、Sierra On-Line社の「SODA OFF-ROAD RACING」やマイクロソフトの「Monster Truck Madness」が真っ先に思い浮かぶが、これらはどちらかと言えば、リアル志向のオフロードレーシング。本作は、ジャンルこそ同じだが、対象とするユーザーがまったく違うようである。レーシング好きがプレイしたがるゲームではなく、単純なアクションゲームを求める層をターゲットにしているようで、小学生などの若年層には、比較的受け入れやすいゲームなのではないだろうか。ゲーマーの年齢層が広い海外だからこそ、生き続けるシリーズなのかもしれない。レーシングに多少こだわりのあるプレイヤーであれば、本作は少々物足りなく感じることと思う。

ゲーム内容は、実在するオフロードカーを駆って、変化に富んだコースを走破し、順位を競うというシンプルなもの。単一のレースを戦うARCADEモードと、トーナメント形式のレースを戦い抜き、賞金を使って車の買い替えやチューンアップを行う、WORLD TOURモードの2種類のゲームモードがある。後者では、目移りするほど数多のオフロードカーの中から、気に入ったものを選んでとことん乗り回すことができ、車好きにはたまらないところだ。アメリカ陸軍仕様のHUMMERや、CHEROKEEをはじめ、いすゞのVEHICROSS、日産のXTERRA(テラノ)といった日本車もたくさん登場する。グラフィックのクオリティーが低く、優雅な曲線をあしらったデザインで有名なVEHICROSSも、ほかの車と大差無く見えてしまうあたりは、残念なところだ。

しかし、チープなグラフィックの中でも、オフロードマシンらしさを精いっぱい表現しようとしている努力がうかがえる。サスペンションは悪路を突き進むたびに上下に動き、ボディーの揺れなども使ってクロスカントリーの雰囲気を演出している。だが、ここ最近のレーシングゲームの水準に比べると、かなりクオリティーは低いようだ。視点はバンパー、後方×2、サテライト、オンボードカメラの計5種類が用意されているが、リプレイモードが無いだけに、サテライト視点やオンボードカメラ視点の存在意義がなぞである。せめてリプレイモードが充実していれば、もう少しオフロードカーの迫力を出すことができたと思うのだが。



コクピットViewは無く、代わりにバンパーViewが用意されている。車種によって視線の高さが変わるわけでもなく、物足りない。せっかく視点が高いオフロードマシンなのだから、コクピットViewを搭載してほしかった

アクセル全開で強引に走破する単純明快な面白さ

いろいろと問題点を書き連ねてきたが、実はやってみると、結構むきになってWORLD TOURモードを戦っていた。ゲーム中は、ほとんどアクセル踏みっ放しで、繊細なペダルコントロールで車を操るのではなく、"アクセルは床まで踏んだら離さない、後はハンドル操作でねじ曲げる"という走法となる。これが中途半端だと「リアルでない」の一言で終ってしまうのだが、徹底した簡素化のため、逆にこれが単純明快な面白さを生んでいるようだ。前述したようにアクションゲームだと割り切ってしまえば、ふにゃふにゃの足回りで言うことを聞かないオフロードマシンを、ハンドルでねじ伏せて障害物を回避しつつゴールへと導く、シンプルだが奥の深いゲームへと早変わりする。

アクセルベタ踏み、後はハンドル操作……と言えば、懐かしのファミコンゲーム「エキサイトバイク」を思い出す。古いゲームの例えで恐縮だが、TEST DRIVE OFF-ROAD 3の面白さは、こういったアクションゲームに通ずるところがあるのは間違いなさそうだ。

思い返せば、昔はこういった"シンプルイズベスト"なゲームが多かった。小難しい最近のゲームに飽きたら、たまにはこうした軽いテイストのレーシングゲームで息抜きするのはいかがだろうか。　(Warren大尉)



岩山を下から駆け上がってくるワンショット。いかに速度を落とさないで登り切るかが、勝負の分かれ目だ

グラフィック	★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★



軍用HUMMERのHUMVEEも選択可能。屋根のブローニングM2重機関銃は飾り物だが、威圧感がある

TEST DRIVE OFF-ROADシリーズの流れ

TEST DRIVE OFF-ROADシリーズは、スポーツカーを題材にしたAccolade社の「TEST DRIVE」シリーズから派生する形で登場したレーシングゲーム。シリーズを通して"オフロードカー同士による悪路でのレースバトル"という基本路線は変わっていない。初代TEST DRIVE OFF-ROADはMS-DOS版で、今から見るとお粗末なグラフィックだったが、「TEST DRIVE OFF-ROAD 2」ではGlide対応となった。HUMMERなど、いくつかの車種は3作すべてに登場している。こうした同じ車体のグラフィックの変遷を見ると、シリーズが進むごとに、より精密な描画になっているのがよく分かる。



TEST DRIVE OFF-ROAD 2でのHUMMER

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Infogrames社
販売元	Infogrames North America社
価格	$29.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 200MHz以上(3Dアクセラレーターが無い場合はPentium II 300MHz以上)
メモリー	32MB以上
ビデオ	Windows 95／98互換カード(Direct3D対応、メモリー4MB以上のビデオカード推奨)
HD容量	40MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX6.1対応のサウンドカード
対応API	Glide、Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)



パズルボブル 4

色をそろえて簡単連鎖 手軽に楽しめるパズルゲームの決定版

アーケードで大人気を博した「パズルボブル」のシリーズ第4作目「パズルボブル 4」のパソコン版が登場。いわゆる"落ちもの系"パズルが多い中で、主体的に"狙って落とす"という逆の発想の面白さが光っている。パソコン版は、とっつきやすいゲーム性に加えて、ネットワークにもしっかりと対応している。



Information

開発元	：株式会社タイトー
販売元	：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	：株式会社サイバーフロント ユーザーサポート 052-779-6549
価格	：6,800円
OS	：Windows 95／98／NT 4.0 Service Pack 4.0 以降
CPU	：Pentium 100MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：640×480ドット、16ビットハイカラー表示可能なカード
HD容量	：420MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

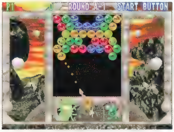
プレイヤーを選ばない楽しさ 人気シリーズがパソコン版で登場

アーケードやコンシューマーで、幅広い人気を誇る「パズルボブル」シリーズ。一度はゲームセンターでプレイしたことのある読者も多いだろう。パステルカラーの明るい色調と、かわいらしいグラフィックは、女性や子供にも受けがいい。ゲームはそれほど得意でないというプレイヤーをも引き付けるタイトルのようで、筆者の周りにも主婦やOLのパズルボブルファンは多い。

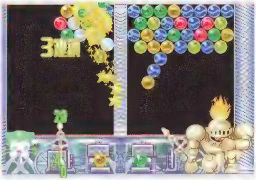
今回パソコン版としてリリースされた「パズルボブル 4」も、従来のシリーズ作と同様に、だれでも楽しめるゲームになっている。矢印キーで指針の方向を決め、決定ボタン（デフォルトではZキー）でバブルを撃ち出し、三つ以上の同色バブルをくっつけて消す。平たく言えば、ルールはこれだけだ。

非常に単純な操作でありながら、正確に行う必要がある指針の方向設定と撃ち出しには、相応のテクニックが必要とされる。指針の微調整が思いどおりにできるようになるまでは、何度か練習しなければならないだろう。また、壁や天井にぶつかったバブルはビリヤードの玉よろしくはね返るため、故意に壁に向けてバブルを撃ち出すことによって、通常は届かない場所のバブル消しを狙うことができる。最初は行き当たりばったりで目の前のバブルを消していくだけの初心者も、慣れるに従って自在にバブルを撃ち出せるようになるはず。場当たり的にただバブルを消していくだけでも、結構長い時間遊べる。それでも難しいと感じるならば、オプションで難易度設定も可能である。

何よりうれしいのは、コインを投じなくても好きなだけコンティニューができるということだ。また、パズルに苦手意識のあるプレイヤー、ゲームを手軽に楽しみたいライトユーザーへのフォローがきちんとなされている点にも好感を持った。一般にパズルゲームは、単純に制限時間の短縮やスピードの増加によって難易度を上げてしまうことが多いが、パズルボブルはバブルの配置によって難易度が変わる。これが幅広い層をカバーして人気を獲得している秘密のようだ。通常の色付きバブル以外に用意された、撃ち込まれて接触したバブルと同色のバブルを画面上からすべて消す"スターバブル"、どうやっても消せないため、直線的にしかバブルを撃ち込めないビギナー泣かせの"おじゃまブロック"など特殊なバブルの存在も、ゲームの難易度調整に一役買っている。



難易度を下げたり、一度敗北してコンティニューしたりすると、バブルの飛んでいく位置を示したガイドラインが現れる。色でどのバブルにくっつくのかも分かるため、初心者にはとてもありがたい



連鎖が決まると、相手の画面にバブルを送り込むことができる。1度の連鎖回数が多ければ多いほど、相手に送り込むバブルの量も増える

多彩なモードで 楽しみ方も2倍3倍に

パズルボブル 4には、大きく分けて対戦、パズル、オリジナル面作成の三タイプからなる多くのモードが用意されている。アーケードと同じ雰囲気で遊びたいならば、コンピューター相手のストーリー対戦モード。1人でじっくりパズルとして楽しみたいなら、パズルモードや、エディットモードでオリジナル面を作ってプレイといったように、プレイヤーには多くの選択肢が与えられている。もちろん、このゲームの中心であり、いちばんお勧めのモードは対戦プレイモードである。

対戦時には、連続でバブルを消していく"連鎖"という要素が絡み、パズルモードとはまた違う楽しみ方が用意されている。連鎖を成功させて自陣のバブルの大量消しに成功した場合、相手の画面に大量のバブルを送り込み、妨害をすることができる。連鎖が決まって相手の邪魔に成功すると「イヒヒ」とつい笑いが漏れる。ちょっと意地悪なそう快感が得られること請け合いだ。

攻撃として送り込むバブルは、キャラクターによって異なるが、総じて同色が寄り集まっている形態であり、相手に連鎖の容易なバブルの固まりを提供してしまうことにもなる。邪魔をしたはずなのに、逆手を取られて相手に仕返しの連鎖を決められてしまう可能性もある、大きなもろ刃の剣なのだ。戦略と偶然の相まった連鎖合戦は、思わず熱くなってしまう。対戦プレイのバランスについても良く配慮がなされており、初心者と上級者の対戦の場合、ハンディキャップ戦を行うこともできる。思わぬ連鎖を決められて、上級者があたふたする愉快な光景も見られそうだ。

マルチプレイは、IPX、TCP/IP接続での対戦が可能。HEAT.NETやMplayerでの対戦もメニューには用意されていたが、原稿執筆時点ではプレイできなかった。同一パソコンを使って並んで2人でプレイすることもできるが、やはりネットワーク対戦対応とあれば、ぜひ一度は見知らぬ相手との対戦にも挑戦してみてほしい。（菅原有香）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★



ストーリーモードでは、暖かい色調の絵柄で、絵本調にストーリーが語られる。ちなみに、パズルモードと対戦モードではストーリーは別々のものが用意されており、なかなか凝っている



このように滑車にバブルがぶら下がっているステージもある。片方だけ消していくと滑車がずり落ちてゲームオーバーになってしまうため、バランスを取りながらクリアするのに一苦労する

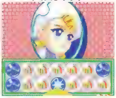
登場キャラクターと攻撃パターン

バブルン



本編の主人公。攻撃パターンは各色バブル3個ずつ。ノーマルだが連鎖負けしやすい

アルカネット



接触しているバブルが消えると、その色に変わるレインボーバブルを送り込む。いったん相手の連鎖が起こると逆転負けしやすい

プラム



色バブルの間におじゃまブロックの入った攻撃パターン。変則的な攻撃で意外と強い

クリオン



特殊バブルも含め、多種のバブルをメチャメチャな順番で送り込む。上級者向け

クルル



1列目がすべてレインボーバブルの構成。連鎖のうまい相手には逆効果の攻撃かも

コンシューマー機で大ヒットを飛ばした名作が
Windows上でよみがえる





プレイヤーが一つの行動を起こすと、モンスターも1回行動するというターン制を採用しているため、一つのミスが大きく響いてくる場合もある。また、主人公を助けてくれるNPCも登場するので、それをかばったりしなければならないこともある

不思議のダンジョン 風来のシレン ～月影村の怪物～

単純な操作と分かりやすいシステムでヒットした、スーパーファミコン版「不思議のダンジョン2 風来のシレン」。プレイするごとに変化するダンジョンやランダムに出現するアイテムなど、何度でも繰り返し遊べるというのが魅力的でもあった。今回Windows版としてリリースされたのは、ゲームボーイ版「不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～」に当たるものだが、単なる移植でなく、Windows版オリジナルの追加要素も楽しめる。

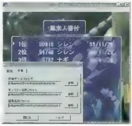
考え抜いて行動していく パズル的な要素が魅力

今から約4年前の1995年、チュンソフトからスーパーファミコン用RPG「不思議のダンジョン2 風来のシレン」が発売された。不思議のダンジョンシリーズ第1作目の「トルネコの大冒険」と同様に、プレイするたびにダンジョンの構造や、落ちているアイテムが変化する"不思議のダンジョン"が舞台となる。その後、第3作目のゲームボーイ版「不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～」(以下、風来のシレン)においては、シナリオとアイテムの拡充を図って、さらに魅力ある作品に仕上がった。その第3作目の魅力を余すところなく、Windows 95／98上でプレイできるように移植したのが、今回紹介するWindows版の風来のシレンである。

ゲームシステムを一言で表現すると、ターン制RPGである。ダンジョンはオーソドックスな上からの見下ろし視点で表現され、プレイヤーとモンスターが交互に行動していく。プレイヤーが1歩進む、攻撃、道具を使うなどの行動を1回すると、モンスターも何かしらの行動を1回起こすといった具合だ。この行動をターンとする1単位でゲームは進んでいく。

登場するモンスターは100種類以上。中には2ターンに1回しか行動できないものや、逆に1ターンで2回行動できるものもいるなど多種多様だ。また、プレイヤーの道具を盗む、ステータスを下げるなどの特殊な攻撃を行ってくるモンスターもいて、不思議のダンジョン内では一瞬たりとも気が抜けない。

これらのモンスターに立ち向かうには、ダンジョン内に落ちているアイテムを駆使する必要がある。アイテムに関しても、武器や防具といったRPGの基本的なアイテムのほかに、さまざまな効果のあるユニークなものを含め、150種以上が用意されている。モンスターに囲まれてしまったときでも、うまくアイテムを使えば、ピンチを切り抜けられたりする。自分が行動を起こさない限りターンは経過しないので、じっくりと考え抜いて最良の行動ができるのだ。このあたりがパズル的な要素であり、不思議のダンジョンシリーズをここまでヒットさせた要因であろう。パズル要素を含んだゲームは概してはまりやすいという一面を持ち合わせているが、繰り返し何回も遊べるのが、このゲームの魅力なのである。



ファイルを共有すれば、"風来人番付"やアイテムを保管しておける倉庫を共有することができる。おまけ機能として、モンスターやアイテムの名称を変更できるのもうれしい

Windows版の新機能として LANを使ったデータの共有が可能

パズル的な要素は、おまけゲームとして付属している"フェイの問題集"からも見て取れる。フェイの問題集のゲーム目的は、そのステージを生きて脱出することだ。モンスターとアイテムは固定で配置され、脱出するための手順がある程度決まっているので、まさに詰め将棋である。100問分用意されているステージは、時間を忘れて没頭してしまうほどの面白さとなっている。Windows版では、このフェイの問題集を自分で自由に作成できるエディターが付属する。作成したステージは、ファイルとして保存されるので、友人に配布して解いてもらうなど、楽しみ方が広がったのである。

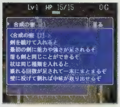
また、LANに接続されている複数のマシンで"風来人番付"(得点)を共有したり、モンスター名やアイテム名を変更して共有することができるようになっている。マルチプレイは行えないが、ファイルの共有をすることで、複数プレイヤーで遊んでいるかのように感じさせる手法は、数々の名作を生み出してきた同社ならではのアイデアといえるだろう。

さらに、コンビニエンスストアによる販売網を利用した発売形態と、その価格設定は、特筆すべき点である。移植クオリティーはすばらしく、かつてコンシューマー機でプレイしたことのあるプレイヤーでも文句の付けどころはないだろう。2,980円という価格から、手軽に遊べる1本としてお勧めしたいゲームだ。　(中島　渉)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

アイテムを合成して強力な武器や防具を作成しよう

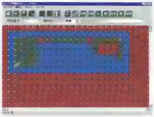
合成の壷を使うと、アイテムを合成することができる。プラスの効果がついた武器や防具同士を合成すると、双方の効果によって強力な武器や防具となるのだ。例えば、"鉄甲の盾+3"を先に合成の壷に入れ、"木甲の盾+2"を追加して合成した場合、"鉄甲の盾+5"の盾が出来上がる。倉庫にアイテムが保存できるようになったら、合成のために武器や防具を持ち帰った方がよいだろう。



合成できたら壁に向かって投げ、壷を割ることで、出来上がったアイテムを取り出すことができる。間違っても、"遠投の指輪"を装備したまま投げないように。壷が壁を通り抜けてなくなってしまうのだ



フェイの問題集では、クリアした問題に順次チェックが入っていくので、解いていないステージのみを選択していくことができる。解けたら次のステージが楽しめるが、解けないと何回もプレイすることになるため、無限回廊に陥った気分になる



かつて、このゲームに熱中したという友人に作成してもらった問題。筆者はこの問題をクリアするのに、友人から多くのヒントをもらわなければならなかった。このような遊び方ができるのも、Windows版ならではの機能だ

このゲームはシングルプレイ専用ゲームですが、ネットワーク接続によってほかのプレイヤーとのデータの共有やクリアタイムの競争が行えます

Information

開発元	：株式会社チュンソフト
販売元	：株式会社デジキューブ
問い合わせ先	：株式会社チュンソフト 質問ダイアル 03-5272-5160
価格	：2,980円
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 120MHz以上
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：800×600ドット256色表示が可能な、DirectX対応ビデオカード
HD容量	：15MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中



エイジオブワンダース

熟考しながらユニットを育成し邪悪なモンスターたちを撃退せよ

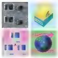
リアルタイム戦略シミュレーションが全盛の現在、ターン制を採用しているタイトルは少なくなってきた。「AGE OF WONDERS」は、従来のターン制のシステムを基本としているが、リアルタイムの要素を併せ持ったユニークなシステムが特徴である。古典的なファンタジーの概念を元にして、じっくりと落ち着いてプレイできるシミュレーションに仕上がっている。

擬似リアルタイム制という斬新でユニークなシステムの試み

「AGE OF WONDERS」(以下、AoW)は、正統派ヒロイックファンタジーの世界を背景に持つ。ドワーフやエルフといったおなじみの種族から、アンデッド、巨人まで、全部で12種族が登場する。魔法やアイテムなどにもなじみのある名前が付けられていて、クラシックな雰囲気を醸し出している。

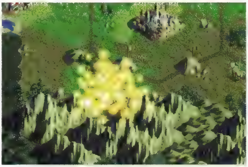
ゲームシステムは、ヘックス(6角形のマス)を単位としたマップと、ターン制の進行方法を採用している。AoWのユニークなところは、擬似リアルタイムのシステムを導入している点にある。すべてのプレイヤーのターンは同時に開始され、進行していくのだ。お互い同時にユニットを移動させたり、魔法を使ったりして、すべての行動が完了したら"ターン終了"のボタンを押す。すべてのプレイヤーがターンを終了させると、即座に次のターンが始まることとなる。このシステムのメリットは、待ち時間が少なく、スピーディーにゲームが展開することだ。ちなみに、交互に操作する、オーソドックスなターン制を選択することもできる。

マルチプレイは、TCP/IPやIPXといった基本的な接続方法のほかにも、HEAT.NET上で楽しむことができる。それ以外にも、ターンごとにセーブデータを電子メールで転送しながらマルチプレイを行うユニークな方法も用意されている。1999年11月末にVer.1.1のパッチが配布されているが、これはマルチプレイ時の不具合のバグフィックスを含んでいるので、マルチプレイを楽しむ時には必ずパッチを当てておこう。



Information

開発元	Triumph Studios社/Epic Games社
発売元	Gathering of Developers社
価格	$49.99(US)
OS	Windows95/98/NT4.0 ServicePack4
CPU	Pentium 166MHz以上(PentiumII 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX対応のビデオカード
HD容量	350MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)



敵の町の周辺を草原に変える魔法を唱えてみた。地形によって、ユニットが受ける影響が異なるので、自分の種族に適した地形に変化させれば、戦闘時に有利に働いてくる

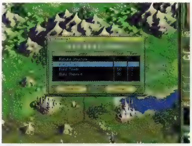


ユニットは、それぞれが持つ移動ポイントを消費して移動する。移動先を指定するだけで自動的に最適なルートが設定されるので、手間がかからない

最大56ユニットで繰り広げられる大規模な戦闘シーン

プレイヤーは、ヒーローやファイターといったユニットを操作して、マップ上に設置されている町や村などの施設を支配下に置き、陣地を広げていく。これらのユニットは1種族に12種類用意され、魔法使いタイプや回復役の僧侶タイプもあるので、状況に応じて使い分けられるようになっている。

施設を支配下に置くには、そのヘックスの上にユニットを移動させればいい。町を支配下に置くと、ユニットの生産ができるようになる。支配下に置いた直後は、町の住民が敵種族となっていることが多く、そのまま放置しておくと、やがて敵種族のユニットが生産されてしまう。自分の種族が住むのに適するように、改良していかなければならないのが面白い点だ。



街道を使えば、移動ポイントの消費が少なく、効率がいい。Buildユニットを利用すれば、街道の建設だけでなく、視界が広がるタワーの設置も可能だ

ゲーム中で最大の力を持つヒーローは、魔法の習得や武器防具の装備ができる。また、経験値をためてレベルアップすると、ヒーローだけに許されたスキルを習得することも可能だ。ヒーローがすべて倒されてしまうとゲームオーバーとなるので、序盤はその育成がメインとなる。

8ユニットまでは1パーティーとして行動を共にすることができる。戦闘はこのパーティーを基本にして行われるが、隣接したヘックスにいるパーティーも巻き込まれる。このため、最大で7パーティー、56ユニットもの大乱戦が繰り広げられる。戦闘は、自動判定で結果が分かる簡易モードと、プレイヤーが自ら操作して戦闘を行うタクティクスモードの2種類が用意されている。簡易モードでも、傷ついた仲間を回復したり、効果的な魔法を使ったりと、コンピューターAIのアルゴリズムは優秀だ。ここいちばんという戦闘以外では、簡易モードでも問題はないだろう。

AoWは、オーソドックスなシステムを採用しているにもかかわらず、目新しいアイデアが満載された完成度の高いタイトルである。1回のプレイの時間もそれほど長くないことや、マップエディターが付属していることで、長く遊べる1本となるのではないだろうか。（中島　渉）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★



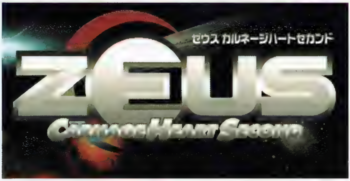
中立の町に攻め入ると、8ユニットが駐留していた。戦闘マップは少々大きめに作られているので、各ユニットが敵に近寄るまでは、自動モードにしておくといい

研究開発が必須となる数々の魔法

スタート時から使える魔法はそれほど多くない。ゲーム中に登場する魔法のほとんどは、リサーチ(研究)しなければ使うことができないのである。レベルの低い魔法はリサーチにかかるターンも短くて済むが、レベルが高くなるにつれ、また効果が高いものほど、リサーチに時間がかかるようになっている。マナの回復とリサーチ、そして魔法力のバランスを自分で設定することもできるので、序盤はリサーチに多く精神力を配分して、使える魔法の種類を増やしていこう。



魔法は、1レベルにつき4種類用意されている。地・火・風・水・生・死の六つの基本属性があり、それぞれ4段階のパワーがある。また、コスモという7番目の超魔法も存在するらしい



ゼウス カルネージハートセカンド

エンジニアとしての腕を磨き最強のロボットを戦場に送り込め

「ルナティックドーンⅢ」で国産ネットワークゲームに参入したアートディンクが、PlayStationで大ヒットしたロボットシミュレーションをパソコンゲームとして完全移植した。戦闘ロボット“OKE”のデータが、インターネットを駆け巡る。

無人ロボットを自ら設計し戦闘パターンをプログラムせよ

現在、本誌で「MASCHINEN KRIEGER」(MA.K.)を連載し、かつては表紙イラストも手掛けた横山宏氏は、パソコンゲームと深いかかわりを持ち、その創世期から活躍し続けるSFビジュアリストだ。MA.K.の前身とも言うべきSF3Dの世界がパソコンゲーム化されたのは1985年で、8ビットパソコン用のソフトだった。その後、スーパーファミコン全盛時代には「フロントミッション」の制作にも貢献している。この「ゼウス カルネージハートセカンド」も横山氏によるロボットアートを使用したシミュレーションゲームだ。

このゲームで描かれるOKE(Over Kill Engine)は、無人機動兵器という設定である。もともとは、WE(Working Engine)という作業用ロボットで、宇宙空間や細菌地域など、人間が立ち入ることのできない場所で活動させるために開発された。後に、それを武装することで、軍事用に転用したのだ。OKEの投入によってパイロットという人的資産を消費しない戦闘が可能となり、兵士1人で数体のOKEを管理することになる。プレイヤーは、このOKEを設計する兵士となり、優れたOKEを戦場に送り込むのだ。ほとんどのロボットゲームは、コックピット型のアクションゲームとして“操縦する喜び”を提供しているが、ゼウス カルネージハートセカンドは“作る喜び”に重点を置いたゲームである。ボディーやパーツの選択からカラーリングの変更まで、納得がいくまでOKEをカスタマイズできる。モデラーが多い横山ワールドのファンにはぴったりの遊び方である。

訓練基地で若い兵士がOKEの設計をマスターするところからゲームは開始される。OKEのハードウェア設計手法から始まり、簡易なソフトウェアによるプログラミングや、“チップ”を使った複雑な行動ルーチンを習得する。これらをマスターすると、いよいよ戦場に出て戦うことになる。アクションごとにムービーが挿入され、基本的には、ムービーによる状況説明→ハードウェア設計→ソフトウェア設計→戦闘、という繰り返しだ。さまざまな戦況があり、オールラウンドに威力を発揮するOKEを作ることは難しい。OKEのボディーは歩行型、ホバー型、飛行型、車両型に大別されるが、車両タイプの敵には飛行型、飛行型の敵には歩行型を投入する、といった臨機応変の対応が求められる。OKEの設計が終わったら、訓練基地での模擬戦闘で実力を試せる。

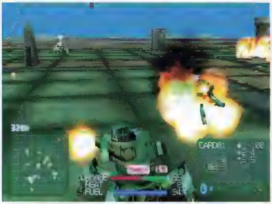
電子メールでデータを交換して友達のOKEと戦わせよう

前述のように、一連のストーリーが楽しめるゲームモードのほかに、VSモード(対戦モード)がある。ストーリーに関係なく純粋にOKE作りを楽しみたい場合はお勧めだ。VSモードでは、機体の設計、規定の相手と戦うことでの性能評価、自由に相手を選択できる模擬戦闘などが行える。つまり、ストーリーモードからOKEの設計と戦闘だけを抜き出したようなものだ。

なお、PlayStation版(以下、PS版)では、OKEのデータをメモリーカードにコピーして、他人と交換することができた。今回のパソコン版では、インストールしたフォルダ内にあるOKEデータをフロッピーディスクにコピーしたり、メールに添付することで交換ができる。ちなみに、インターネットを介して同時に戦闘できる仕様にはなっていない。良く言えば、“PS版を忠実に再現した”作品なので、パソコン版ならではの新要素は不じゅうぶんである。アートディンクと言えば、国産のパソコンゲームの代表的なメーカーで、数々の秀作を送り出してきた。どの作品もパソコンゲームならではの独創的なアイデアを盛り込んでいるだけに、この点については残念だ。パソコン版の利点を挙げるとすれば、各コマンドの高速化であろう。PS版に比べてストレスなくプレイできるという点は評価したい。

(杉山淳一)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
操作感	★★
総合評価	★★★

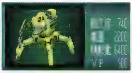


戦闘シーンは見守るだけだ。画面下に情報ウインドウが表示され、左からレーダー、表示中のOKEの機体ステータス、残弾と経過時間が表示される

OKEの基本ボディ



エッグノッグ。2足歩行型で、前回り回避行動などの軽快な動作が可能。武器が高い位置にあるので、飛行型OKEに攻撃を当てやすい



セメタリーキーパー。4足歩行型で安定感があり、ジャンプもできる。しかし、通常歩行の速度は遅いので、武装重量を増やすと動作が鈍くなる



ロータス。飛行型OKEで武器スロットが1個しかない。耐久力が最も低い機体なので、必ずダメージ回復ユニットを搭載しよう



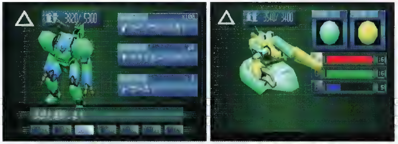
バッドドリーム。キャタピラーで移動するため、重量キャパシティーは極端に大きい。ただし、移動速度は遅いので、上空からの攻撃を避けられない



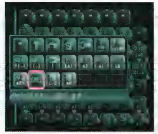
チキンハンター。ホバー型陸戦タイプ。重量キャパシティーは小さいが、移動力が大きいので、自殺的な攻撃に向いたボディーだ



VSモードには、勝ち抜きのトーナメント戦と、総当たり方式のリーグ戦がある。どちらも16チーム参加できるが、戦闘は2チーム同士で行われる



ハードウェアの設計では、重量制限の範囲内で、武器と装甲、オプションユニットを選択する。カラーリングも変更できるので、OKEすべてにチームカラーを設定するというこだわりも反映される



ゲーム中に、ソフトウェア検定4級に合格すると、ロボットの思考ルーチンが変更できるようになる。さらに3級に合格すると、このようにチップを使った思考ルーチンが設計できる

このゲームはシングルプレイ専用ゲームですが、ネットワーク接続によるデータ交換ができます

Information	
開発元	株式会社アートディンク
販売元	株式会社アートディンク
問い合わせ先	株式会社アートディンク ユーザーサポート 043-299-7890
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium Ⅱ 266MHz以上 (Pentium Ⅱ 400MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	640×480ドット表示、16ビットカラー対応のビデオカード
HD容量	50MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	MIDI及びPCM音源対応のWindows対応サウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中

戦略好きゲーマー Don't miss this chance!

ベータテスター：THE CHOSEN SPECIAL

REACH FOR THE STARS

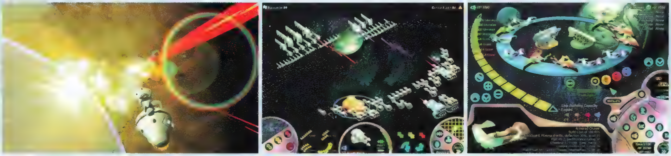
REACH FOR THE STARSとは？

「急速に文明を発展させた人類は、23世紀初頭には、火星、タイタン、ガニメデといった惑星や衛星を含めた太陽系のあらゆる場所に植民地を切り開いていた。やがて探査衛星によってじゅうぶんな確信を得た人類は、太陽系から最も近い恒星であるアルファ・ケンタウリにも進出し始めるが、そこはさまざまな種族のエイリアンがしのぎを削る宇宙の最前線でもあった……」

このようなストーリーを持つ「REACH FOR THE STARS」(以下、RFTS。開発元：Strategic Studies Group社、発売元：Strategic Simulations社)は、宇宙開拓をテーマにしたターン制戦略シミュレーション。Strategic Studies Group社が1983年に発表した同名タイトルのリメイク版である。同社はWARLORDSシリーズで有名になった、オーストラリアが本拠地の会社で、思考ルーチンの開発において高い評価を得ている。その技術はRFTSにも受け継がれており、長く楽しめるゲームに仕上がりそうである。

RFTSは、現在では戦略シミュレーションの王道である“4X”(コラム参照)と言われるゲームの流れをくんでおり、最初はアルファ・ケンタウリ星系に到着した場面から始まる。そこで目を付けた惑星を探索して植民地化し、資源を増やしながら拡張を進める。そして、敵の惑星へと進出し、戦略を駆使して敵を押さえ込むのである。さまざまな操作が伴うが、インターフェースは簡略化されており、プレイもしやすくなっているという。

使用できる種族は16種にも及び、それぞれがユニークな進化過程を持っている。プレイヤーは、これらの種族を用いて独自の能力とデザインを持つユニットを開発していく。大掛かりな編隊を組織して敵地に攻め込んだり、さまざまなフォーメーションを使って優位に立つなど、プレイスタイルに合った戦略が試せる。はまれる要素がふんだんに詰まったゲームとなりそうだ。



30種類以上のシナリオが用意され、ミッションを攻略する手段も、さまざまなパターンが試せるという。マルチプレイモードでは、最大6人までが対戦できる

戦略シミュレーション愛好家必見の応募方法はこれだ！

このベータテストは、全世界でもごく少人数しか参加できない、まさに選ばれた者だけが参加できるテストである。今回は、弊誌読者のために5人分のベータテスター枠を確保した。

応募する際には、必要事項を記入の上、件名を「RFTSベータテストへの応募」とした電子メールをthe-chosen@play-online.comまで送信すること。なお、「RFTSのベータテストにかける意気込み」というテーマで簡単な英文を書いてもらい、それを選考する際の参考にさせていただく。締め切りは、2000年1月17日中とする。

また、今回のベータテストに外れた方の中から抽選で5名の方に、製品版をプレゼントするので、どしどし応募してもらいたい。なお、ベータテスト権とプレゼントの当選者の発表は、編集部からの連絡と製品の発送によって代えさせていただく。

応募要項

参加資格：英文でバグの報告を忠実に行える自覚のある人

応募する際の記載事項：氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、好きなゲームジャンル、使用するパソコンのスペック(CPU、メモリー、ビデオ、サウンド、インターネットへの接続方法)、英文による簡単なPR文

備考：なお、今回ご応募いただいた際の各種データは、株式会社マイピック(日本におけるRFTSの発売元)と編集部で共有させていただきます。

(例)
氏名：広尾一郎
郵便番号：150-0011
住所：東京都渋谷区広尾1-13-7
電話番号：03-1234-5678
年齢：27歳
電子メールアドレス：ichi@play-online.com
好きなゲームジャンル：戦略シミュレーション
使用するパソコンのスペック
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
メモリー：128MB
ビデオ：Viper V770
サウンド：MonsterSound MX300
インターネットへの接続方法：ISDN
英文によるPR文：For the last 5 years, I have been involved with the beta testing of numerous simulation games. I believe that the secret of good simulation games is nothing but to have well-balanced units. And the more you units you have in the game, the tougher the balancing gets. Strategic Studies Group always makes it perfect, and it is my joy to take a part in the art of balancing.

RFTSから生まれた“4X”ゲームというジャンル

[illegible]

編集部が入手したベータテスター枠を毎回プレゼントする連載ページ。今回募集するのは、2000年3月発売予定の2タイトルである。「REACH FOR THE STARS」は、宇宙開拓をテーマにしたターン制戦略シミュレーション。1983年に発売された作品が、最新のグラフィックで生まれ変わって登場する。そして、「EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK」は完全3DオンラインRPG「EVERQUEST」の拡張パックである。20以上のZoneから成る新大陸でプレイできるという、EQプレイヤーにはたまらない新作タイトルだ。

EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK

EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARKとは?

世界初の完全3DオンラインRPGとして、その名を歴史に刻むことになった「EVERQUEST」。その拡張パックである「EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK」(開発元:Verant Interactive社、発売元:989 Studios社)の舞台となるのは、Faydwer島の南の海域に設置されたKunarkという大陸である。Kunarkを本拠地としているのは、Iksarと呼ばれるリザードマンの古代種族で、歴史も長く、Elf族と長期にわたって抗争を繰り広げていた過去を持つEvil系の民族という設定だ。プレイヤーキャラクターの追加はIksarのみで、しっぽを使った特殊攻撃もできる万能な種族になるという。新たに加わる20数個に及ぶZoneは、森林や砂丘、湿地帯、古代遺跡などで形成されている。

そのほかの見どころとしては、アニメーションやテクスチャーが驚くほど細かく描き込まれている点が挙げられるだろう。木の枝がそよ風に揺らめき、ツタが絡まっていたり、こけむしたりしている遺跡があちらこちらにある。モンスターもさらに緻密に表現されており、斬新なまでのアニメーションでリアルな動きを実現している。

Kunarkは、フェリーに乗ってほかの大陸との往来ができるようになっている。ダンジョンや未開拓地も多いため、20レベル程度のプレイヤーキャラクターで構成されたパーティーであれば、思う存分冒険を楽しめるだろう。レベルの上限をアップさせたり、新しいスキルを追加したりするらしいが、こちらの方は製品発売時期にリリースされるパッチで修正されることになる。









Kunarkの首都Sebilisを中心に、さまざまな地域においてクエストが用意されているという。製品発売後の度重なるパッチによって、クエストの数が増えていったという経緯があるだけに、今後も開発者の仕事ぶりに注目したい

EVERQUEST愛好家必見の応募方法はこれだ!

今回は、弊誌読者のために5人分のベータテスター枠を確保した。応募する際には、必要事項を記入の上、件名を「THE RUINS OF KUNARKのベータテストへの応募」とした電子メールをthe-chosen@play-online.comまで送信すること。その際、「EVERQUESTに対する愛」について語った日本語による課題文を必ず添えてほしい。内容は詩文であったり、"ネットワークゲーマーとしての国際性について"であったり、キャラクター自慢でも何でもよい。愛が感じられた応募者にベータ版をお渡しする。なお、締め切りは、2000年1月17日中とする。ベータテスト権の当選者の発表は、編集部からの連絡によって代えさせていただく。

応募要項

参加資格:①英文でバグの報告を忠実に行える自覚のある人、②EVERQUEST製品版を所有し、2000年1月以降もアカウントを保有していること

応募する際の記載事項:氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、日本語による「EVERQUESTに対する愛」というテーマの課題文(800字以内)

(例)
氏名:広尾一郎
郵便番号:150-0011
住所:東京都渋谷区広尾1-13-7
電話番号:03-1234-5678
年齢:27歳
電子メールアドレス:ichi@play-online.com
日本語による課題文:800字以内

EVERQUESTという名作を生み出したVerant Interactive社

Verant Interactive社は、EVERQUESTの成功で一躍有名になった感があるが、1998年に発売されたオンラインアクションゲーム「タナラス」でゲーム業界デビューを果たしている。日本のSo-netのゲームサイト"Party Crew"でもサービスが行なわれているので、このタイトルをご存じの読者も多いだろう。アメリカでは、1999年11月にタナラスのサーバー使用料が無料化され、ソフトさえ持っていればだれでも楽しめるようになった。

このVerant Interactive社は、"オンライン専用、3Dアクセラレーター必須"のソフト制作をモットーとしており、本誌も大いに共感しているメーカーである。1999年6月には、業界の花形開発会社であるid Software社を辞めたBrian Hook氏がVerant Interactive社に移籍したことでも分かるように、開発者の個性を最大限に引き出し、ゲームの面白さを追求している会社なのだ。

同社が次に発売するのは、リアルタイム戦略シミュレーション「SOVEREIGN」である。さらに、「TANARUS 2」「EVERQUEST 2」の開発のうわさも聞こえてくる。今後、どんな新風をネットワークゲーム市場に吹き込んでくれるのだろうか。非常に楽しみである。



EVERQUESTの生みの親であるゲームデザイナー兼Verant Interactive社副社長のBrad McQuaid氏。"Aradune"というハンドル名で、EVERQUESTのゲーム内に出没することもある



DIABLO II

A Prelude to DIABLO II
発売前に知っておきたい基礎知識

われわれは、ディアブロという悪魔と契約をしてしまったゲーマーである。「DIABLO」をプレイした瞬間から魅了され、心を奪われ、髪を掻き乱し、目の飛び出るような電話料金を支払い、マウスを幾度となく破壊して……気が付いた時にはDIABLOの虜になっていた。DIABLOによってもたらされたネットワークゲーム時代の夜明けは、われわれのゲームに対する意識を改革し、ゲーマー同士の盛んな交流を生み出したのだ。1998年の春に初めて「DIABLO II」のデモを目にしてから、2年近くになろうとしている。より高い完成度を求め、妥協をしないBlizzard Entertainment社は、幾度となく発売スケジュールを書き換えてきた。最新情報では、DIABLO IIの発売は2000年の第1四半期とされている。しかし、それがいつになろうと、われわれは待ち続ける。納得がいくまで開発の手を休めないでもらいたいと、心から願っているのだ。　文／安井　勉

秩序と混とんあるいは光と影
今あらためて知るDIABLOの世界観

DIABLOの世界を表現する際に"ゴシックファンタジー"という言葉がよく使われる。ゴシックという言葉には、その重[illegible]イメージから怪奇的なという意味が含まれることもあり、日本語で"怪奇幻想"と表せば、なる[illegible]にふさわしい言葉に思えてくる。この世に生まれただれもが救われぬ[illegible]あまりにも[illegible]生きざまと死にざまが、複雑に絡み合う糸となってDIABLOの世界を構成しているのだ。DIABLO IIへと続いていく、その恐怖と絶望のストーリーを、あらためて紹介しよう。

神ならざる者 悪魔と天使そして人間

いかなる神話も、その世界においては神の存在を肯定せざるをえない。にも関わらず、DIABLOの世界(名前はまだない)には、神の救いすら感じられないむごたらしい物語がつづられている。

DIABLOの世界に神はいない。秩序の守護者である天使と、混とんを呼ぶ破壊者である悪魔との大闘争(The Great Conflict)は、世の起源から時と場所を選ぶことなく、時空をゆがめながら続いていた。この闘争は、大天使ティラエルの副官である英雄イズアルが邪剣シャドウファングをめぐる戦いで敗れるなど、さまざまなエピソードを残す。しかし、そこに神が介在していたとは、どの文献にも記されていないのだ。

そんな中、頭角を現し始めた人間が第3の勢力として重要度を増してくると、天界の住人たる天使と地獄の住人たる悪魔による人間界への干渉は、その頻度を増していく。天使たちは厳しい法の下に人々を導こうとし、悪魔たちは服従させるために脅迫を手段として利用した。愚かな人間の中には、厳格な法よりも暴力的な恐怖に心を奪われていく者も現れる。特に、東方の魔術一族は下級の悪魔を召喚し、使役するだけの超自然的な技を身に付けていった。だが、それがかえって悪魔たちに嫌悪され、結果としてだれの手にも幸福をもたらすことにはならなかった。

権力争いに敗れたディアブロの人間界への進出

わずかに有利であったはずの悪魔たちも、内紛によって弱体化していく。当初、地獄は7領主による共同支配によって統べられていた。しかし、デュリエル、アンダリエル、ベリアル、アズモダンの4者が勢力争いをしている間に、メフィスト、バール、ディアブロの3者は着々と力を蓄え、権力を分け合うようになっていった。三頭政治による恐怖の支配は、邪悪な力のほとんどを天界に向けることで、戦局を大きく有利なものとした。しかし、天界との争いが再び行き詰まりを迎えると、彼らは人間界へと興味を移していく。このすきを残りの4者に付け込まれ、強大な権力を誇っていたメフィスト、バール、ディアブロも、ついに実体を奪われたまま人間界へと追放されてしまった。

実体を失ったとはいえ、彼らの邪悪な魂は人間界にさまざまな災厄をもたらした。東方の魔術師集団ホラドリムは、大天使ティラエルから与えられた、魂を封印する宝石によって、世界が混とんへと加速していくのを食い止めようとしていた。その試みは成功し、三つの巨悪は赤い宝石に魂を封じ込められることになる。

しかし、長い時間を経た後に、ディアブロを封印した宝石がトリストラムの修道院の下で再び目覚め、西方の王国カンデュラスに恐怖を振りまき始めた。前作DIABLOの冒険では、トリストラムを訪れた英雄が実体としてのディアブロを倒したものの、ソウルストーン(魂を封印した宝石)を破壊することはできず、邪悪なる魂に自らの肉体を与えてしまうことになってしまった……。

そして3悪は目覚め 混とんの大禍を巻き起こす

ディアブロは、捕らわれていた迷宮から脱出すると、計画していたとおり、続いてバールとメフィストを目覚めさせた。これにより、地獄を追放された3悪は人間界での復活を完全に果たし、世界は混とんに満たされるのを免れない状況となった。

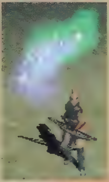
カンデュラスにディアブロが現れた時よりも、事態ははるかに悪化している。邪悪なるものの手で脅かされている土地は、もはやトリストラムに限られていない。「DIABLO II」は、人間界全土に文字どおり降ってわいた災厄を、新たな英雄たちによって取り除かんとする物語なのである。



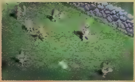
五つのキャラクタークラスの特徴を解説

本誌の連載ページ「Blizzard from Far East」でも何度か紹介したが、DIABLO IIでプレイヤーキャラクターとして作成できるクラスは5種類ある。ざっと眺めてみたところ、どれも魅力的で、筆者（前作ではWarriorがメイン）としてもどのクラスで遊ぶのか、まだ決めかねている。今回は、各クラスが習得できる固有のスキルを中心に、それぞれの特徴を紹介していこう。どのクラスが自分に向いているか、一緒に考えてほしい。

Amazon



Amazonは南の海沿いの地域を放浪する部族であり、自衛のために高度な戦闘技術を持っている。長い射程を持つ弓矢や投げやりなどの攻撃が得意で、基本的な魔法についても問題なく使いこなすことができる。前作で登場したRogueの後継で、攻守のバランスに優れているのが特徴だ。矢などの補給が必要になったことで（使い切ってしまったら攻撃できない）、敵との距離を空けて無制限に攻撃することができたRogueとは異なった戦術が求められるだろう。



複数の敵を攻撃できるStrafingのスキルは、敵をスムーズに制圧するために役立つかもしれない。しかし、そのために複数のモンスターから攻撃対象とされるのは、避けたいところだ

Bow and Crossbow

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Fire		1	火矢	—
Magic		1	Manaを消費して矢を発射する	—
Cold		5	氷の矢	—
Multi Shot		5	1本の矢で複数回攻撃できる	Magic
Exploding		10	誘爆する火矢	Multi ShotまたはFire
Guided		15	絶対に外れることのない矢	ColdまたはMulti Shot
Ice		15	敵の動きを遅くする氷の矢	Cold
Immolating		20	矢の軌道上にFirewallを作る	Exploding
Strafing		20	複数の敵を攻撃できる	Guided
Freezing		25	敵を身動きできなくする氷の矢	Ice

Javelin and Spear

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Jab		1	素早い連続攻撃	—
Poison Javelin		5	投げやりによる毒攻撃	—
Power Strike		5	やりによる近距離雷系攻撃	Jab
Impale		10	やりの耐久力を犠牲にして大ダメージを与える	Jab
Lightning Bolt		10	投げやりによる雷系攻撃	Poison Javelin
Charged Strike		15	Power Strikeの上位版	Power StrikeまたはLightning Bolt
Plague Javelin		15	Poison Javelinの上位版	Lightning Bolt
Fend		20	やりを振り回して防御する	Impale
Lightning Strike		25	Charged Strikeの上位版	Charged Strike
Zeus Bolt		25	誘爆する雷系範囲攻撃	Plague Javelin

Passive and Magic

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Eye of Zeus		1	暗視	—
Critical Strike		1	クリティカルヒット率を上げる	—
Dodge		5	素手による攻撃の回避率を上げる	—
Hand of Athena		10	隣接している敵の動きを遅くする	Eye of Zeus
Avoid		10	飛び道具による攻撃の回避率を上げる	Dodge
Penetrate		15	遠距離攻撃の命中率を上げる	Critical Strike
Fist of Ares		20	遠距離攻撃のダメージを2倍にする	Hand of Athena
Evade		20	移動中の飛び道具による攻撃の回避率を上げる	Avoid
Valkyrie		25	不明	Fist of Ares
Pierce		25	敵を貫通し、軌道上のすべての敵にダメージ	Penetrate

Barbarian



文明の影響が及ばない辺境で、文字どおり野蛮な暮らしをしているBarbarian。野獣と表現しても構わないほどの腕力を誇り、両手に武器を持って振り回すことができる能力を持っている。魔力というものを信じていないので、自ら魔法を使うことはできない。反面、敵からの魔法攻撃に対しては、生まれつき耐性を持っているという特徴がある。動物の魂を身にまとうことで特殊な能力を発揮するなど、単純な殴り合い以外の技も披露してくれる。



Barbarianは魔法が使えないクラスとなっているが、スキルの中には魔法のような効果があるものも用意されている。画面で使用しているShoutは、仲間のACを上げるスキルだ。大量の敵に囲まれたときなどに重宝するだろう

Combat Skills

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Bash		1	突き飛ばして追加ダメージを与える	—
Double Swing		5	二刀流による攻撃	Bash
Leap		5	ジャンプ	—
Double Throw		10	両手で武器を投げる	Double Swing
Stun		10	敵をしびれさせて動きを止める	Bash
Concentrate		15	防御力をアップし、邪魔されることなく攻撃できる	Stun
Leap Attack		15	ジャンプして攻撃	Leap
Crushing Blow		20	力をためて強力な一撃を放つ	Double Throw
Berserk		25	不明（攻撃力増加？）	Concentrate
Whirl Wind		25	不明（回転しながら攻撃する？）	Leap AttackまたはConcentrate

Combat Masteries

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Sword Mastery		1	剣による攻撃が上達	—
Axe Mastery		1	おのによる攻撃が上達	—
Mace Mastery		1	こん棒による攻撃が上達	—
Pole-Arm Mastery		5	柄の長い武器の攻撃が上達	—
Throwing Mastery		5	投げ武器による攻撃が上達	—
Spear Mastery		5	やりによる攻撃が上達	—
Increased Stamina		10	スタミナを増加	—
Iron Skin		15	ACを上げる	—
Increased Speed		20	移動スピードの上昇	Increased Stamina
Natural Resistance		25	魔法への耐性を強化	Iron Skin

Warcries

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Find Heart		1	死体から隠されたアイテムを見つける	—
Howl		1	敵を脅して追い払う	—
Shout		5	仲間のACを上げる	Howl
Taunt		5	敵の戦意を消失させる	Howl
Find Item		10	地面に落ちているアイテムを見つける	Find Heart
Battlecry		15	不明	Taunt
Battle Orders		20	不明	Shout
Find Gold		20	地面に落ちている金を見つける	Find Item
Battle Command		25	不明	Battle Orders
Warcry		25	不明	Battlecry

Necromancer



暗黒の魔術師Necromancerは、われわれのイメージからすると混とんの具現者のように思われるが、実際は求道的な魔術研究者である。死体をよみがえらせたり、毒を盛ったりと、倫理的には褒められないような技を持つのだが、決して悪事のために知識を使うことは無い。武器による攻撃力、防御力は全クラスの中でも最低ランクに属するが、敵モンスターを操ったり、自ら召喚した生き物を使役することで、それらの弱点を補うことができるだろう。



NecromancerのRaise Skeletonスキルにより、複数のSkeletonが召喚されている。前作のGolemとは異なり、1体だけという制限はないようだ。だとすれば、召喚したSkeletonを破棄するスキルは用意されているのだろうか?

Curses

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Amplify Damage		1	攻撃力を一時的に上げる	—
Dim Vision		5	敵の視界を狭める	
Weaken		5	敵の攻撃力を下げる	
Iron Maiden		10	敵からのダメージを相手に返す	Amplify Damage
Terror		10	敵を脅して逃亡させる	Weaken
Attract		15	逃げる敵を興奮させて引きつける	Dim Vision
Reverse Vampire		15	敵のHPを吸い取る	Iron Maiden
Confuse		20	敵に同士討ちさせる	Attract
Decrepify		20	不明	Terror
Lower Resist		25	不明(魔法耐性を下げる?)	Reverse Vampire

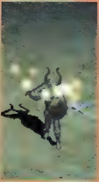
Poison and Bone

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Bone Armor		1	骨製のよろいを着る(AC増加?)	—
Teeth		1	歯を飛ばす	—
Corpse Explosion		5	死体を爆破してダメージを与える	Teeth
Poison Dagger		5	毒の攻撃	—
Bone Wall		10	骨によるバリケードを作る	Bone Armor
Bone Spear		15	骨による遠距離攻撃	Corpse Explosion
Poison Explosion		15	死体を爆破して毒ガス攻撃をする	Poison DaggerまたはCorpse Explosion
Spike Field		20	不明	Bone SpearまたはBone Wall
Poison Nova		25	術者を中心に円形に拡大する毒の輪	Poison Explosion
Bone Spirit		25	遠距離から敵のHPの3分の1を減らす	Bone Spear

Summoning

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Raise Skeleton		1	倒したスケルトンを使役する	—
Skeleton Mastery		1	召喚したスケルトンのHPを増やす	
Clay Golem		5	ゴーレムを召喚する	Skeleton Mastery
Golem Mastery		10	ゴーレムのHPと速度を増加させる	Skeleton MasteryまたはRaise Skeleton Mage
Raise Skeleton Mage		10	魔法攻撃が可能なスケルトンを使役する	Raise Skeleton
Blood Golem		15	術者のHPを消費して上級ゴーレムを召喚	Clay Golem
Iron Golem		20	鉄製のアイテムを消費してゴーレムを召喚	Blood Golem
Mind Control		20	不明(敵を洗脳する?)	Golem Mastery
Fire Golem		25	最上級のゴーレムを召喚	Iron Golem
Revive		25	不明(何らかの死体を蘇生する?)	Raise Skeleron Mage

Paladin



ディアブロに精神を侵される以前のレオリック王に仕えていた騎士、Paladin。天使にくみした魔術師の教えに従い、純真な善の心を持つ。近接戦闘ではBarbarianに劣るものの、かなりの剛腕の持ち主である。治癒能力に優れ、アンデッド系のモンスターに対する特殊能力も持つPaladinは、パーティーの攻守のかなめとして重用されるだろう。また、防御力を高める能力も大きな魅力となっている。聖騎士としての能力を発揮できるかどうかが、前作でのWarriorとの違いとして注目されるところだ。



近づいてくるゾンビのようなモンスターに向けて、Sanctuaryのスキルを使用している。DIABLO IIではアンデッド系のモンスターが数多く出現すると予想でき、対アンデッド系の攻撃魔法が豊富なPaladinが活躍する場面は多くなるだろう

Combat Skills

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Sacrifice		1	HPを消費して攻撃力と命中率を上げる	—
Smite		1	敵を後方に突き飛ばし、間合いを取る	—
Holy Bolt		5	対アンデッド用の攻撃魔法	
Charge		10	不明	Smite
Zeal		10	複数の敵に連続攻撃	Sacrifice
Blessed Hammer		15	Holy Boltの上位版	Holy Bolt
Vengeance		15	攻撃に炎、冷気、雷系のダメージを付加	Zeal
Conversion		20	不明	Vengeance
Holy Shield		20	敵からのダメージを吸収する	ChargeまたはBlessed Hammer
Hand of God		25	対アンデッド用の雷系攻撃	Blessed Hammer

Defensive Auras

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Prayer		1	HPが徐々に回復	—
Resist Fire		1	炎系魔法への耐性を上げる	—
Defiance		5	ACを上げる	—
Resist Cold		5	氷系魔法への耐性を上げる	Resist Fire
Resist Lightning		10	雷系魔法への耐性を上げる	Resist Cold
Stamina		10	スタミナ回復効率を上げる	Prayer
Cleansing		15	毒や呪いなどを取り除く	StaminaまたはDefiance
Meditation		20	Manaの回復効率を増加させる	Stamina
Purification		25	毒や呪いなどの攻撃を無効化する	Cleansing
Salvation		25	炎、氷、雷、毒の攻撃への耐性を上げる	CleansingまたはResist Lightning

Offensive Auras

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Might		1	近接攻撃に追加ダメージ	—
Holy Fire		5	近づく敵に炎のダメージ	Might
Thorns		5	攻撃を受けるたびに敵にダメージを与える	—
Blessed Aim		10	攻撃命中率を上げる	Might
Concentration		15	攻撃が邪魔されないようにする	Blessed Aim
Holy Wind		15	不明	Holy Fire
Holy Freeze		20	不明	Holy Wind
Sanctuary		20	近づくアンデッド系モンスターにダメージを与える	Holy WindまたはThorn
Fanaticism		25	不明	Concentration
Redemption		25	アンデッド系モンスターを浄化してHPとManaを回復	Sanctuary

スキル習得の仕組み

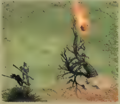
各キャラクタークラスには、クラス固有のスキルが30種類ある。キャラクターがレベルアップすると、スキルポイントを1だけ得ることができ、これを各スキルに割り振って習得、上昇させていくのだ。スキルはツリー構造になっているため、より高度なスキルを学ぶ場合には、それ以前の基本スキルを習得している必要がある。

ツリー構造とは言っても、理論的にはレベル30ですべてのスキルを習得できる計算になる。しかし、これはあまり得策ではない。DIABLO IIではレベルアップの上限がないため、キャラクターレベルは無限に上げることができる。天文学的な経験値を稼いで、すべてのスキルをじゅうぶんに高めるという育て方もあるだろうが、いずれかのスキルに特化したほうがキャラクターの戦闘能力は高くなるだろう。そのため、同じクラスのキャラクターであっても、プレイヤーの考え方次第で、それぞれに特徴が出せるようになっているのである。

Sorceress



古来より男性だけだった魔術師の伝統を打ち破った、何事にもとらわれない自由な精神を持つ女性魔術師がSorceressである。武器防具による攻撃防御はまったく期待できないが、魔力を開放させれば、ずば抜けた殺傷能力を誇る。聡明であるが故に、孤独な生活を余儀なくされてはいるが、3悪の打倒という目的においてはほかの冒険者への協力を惜しまないであろう。前作のSorcererの後継クラスで、エキゾチックな容姿は魅力にあふれている。



SorceressのMeteorは、使用してから3秒後に発動するのがポイントとなる。逃げる敵を仕留めるのには適さないが、密集している敵に大ダメージを与えることができるだろう。敵を1ヵ所に集める工夫が必要になるかもしれない

Cold-Based

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Frozen Armor		1	氷のよろいでACを上げる	—
Ice Bolt		1	敵単体に氷のダメージ	—
Frost Nova		5	術者を中心に広がる氷の輪で敵を鈍化	—
Shivers		5	敵の攻撃力を低下させるシールド	Ice Bolt
Numbness		10	不明	ShiversまたはFrozen Armor
Ice Blast		15	誘爆する氷系ダメージ魔法	Shivers
Blizzard		20	視界を低下し、飛び道具を無効化する吹雪	Frost NovaまたはIce Blast
Chill Blood		20	敵のHPやManaの回復を停止させる	Numbness
Glacial Spike		25	大きな氷塊を落とし、範囲攻撃する	BlizzardまたはIce Blast
Ice Storm		25	氷のミサイルによる範囲攻撃	Blizzard

Fire-Based

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Fire Bolt		1	敵単体に炎のダメージ	—
Warmth		1	Mana回復の速度上昇	—
Inferno		5	火炎放射	—
Blaze		10	足跡に炎が残りダメージを与える	Inferno
Fire Ball		10	誘爆する炎のダメージ	Fire Bolt
Fire Wall		15	炎の壁を作る	Blaze
Enchant		15	武器に炎のダメージ効果を追加する	Fire BallまたはWarmth
Meteor		20	3秒後に指定した地点にいん石を落下させる	Fire WallまたはFire Ball
Fire Storm		25	炎の嵐による範囲攻撃	Meteor
Hydra		25	炎攻撃をする固定的な砲台を作り出す	Enchant

Lightning-Based

スキル名	アイコン	習得可能レベル	効果	習得に必要なスキル
Charged Bolt		1	ランダムに散っていく電撃	
Static Field		5	隣接した敵(複数)にダメージ	—
Telekinesis		5	離れた場所にあるドアやアイテムを操作する	—
Shock Trap		10	通過するとダメージを与えるわなを設置	Static Field
Lightning		10	直線的に貫通する電撃を放つ	Charged Bolt
Chain Lightning		15	周囲の敵を連鎖的に包み込む電撃	Lightning
Teleport		15	瞬間移動	Telekinesis
Nova		20	術者を中心に環状の電撃を放つ	Shock TrapまたはChain Lightning
Energy Field		20	Manaを使ったダメージ吸収(直接攻撃のダメージが半減)	Chain LightningまたはTeleport
Thunder Storm		25	電撃の嵐による範囲攻撃	—

全キャラクターに共通するスキル

キャラクターごとの専用スキル以外にも、最初から習得しているデフォルトのスキルがある。どのクラスでも共通して使えるため、あまり重要性が感じられないかもしれないが、使用の頻度は最も高くなるはずである。ゲームシステムの重要な部分を担うスキルもあるので、一つずつ紹介していこう。

Attack

武器や素手による肉弾戦のスキルである。RPGのキャラクターとしてはあまりにも一般的な行動なので、なぜわざわざスキルとして登録されているのか、不思議に思われるかもしれない。例えば、魔法を詠唱した後に剣で切る……というような動作をする場合、行動の切り替えのためにAttackのスキルが必要になるのである。また、DIABLO IIのスキルには受動スキルというカテゴリーがあり、マウスクリックなどでプレイヤーが指示する能動スキルと違って、防御や攻撃力上昇などのスキルは意識しなくても自動的に発動する。

なお、DIABLO IIではマウスの左ボタンを押したままで自動的に肉弾攻撃が繰り返されるため、マウスクリックでけんしょう炎になる心配をする必要はない。

Kick

肉弾攻撃のバリエーションとして、Kick(けり)もスキルとして登録できる。足に装着する特殊な武器があるのかは不明だが、Kickは敵をノックバック(突き飛ばす)させる効果がある。

Throw

ナイフのような軽い武器や、敵に害を与える薬品の入ったポーションなどを投げつけてダメージを与えるスキル。敵をおびき出したり、逃げる敵にとどめを刺すような用途に使われると思われる。ダメージを与えるポーション(爆弾?)は、Manaの不足を補う一発逆転アイテムとして使用できるかもしれない。

Convert

武器や防具などにGem(宝石)を埋め込んでパワーアップしたり、倒したモンスターの死体から得られたアイテムを使って弓矢やポーションを作るなど、DIABLO IIの生産系スキルはすべてConvertに集約されている。プレイヤー間のアイテム取引の要素としてはもちろん、戦略的に使用すれば緊急時の補給などにも活用できるだろう。



特集1

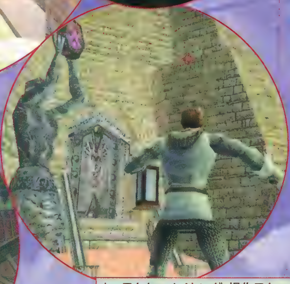
年末年始に遊びたい パソコンゲーム 高密度攻略

年末に向けて、新作が続々発売されている。今月は、3Dシューティング「QUAKE Ⅲ ARENA」、フライトシミュレーター「USAF」、戦略アクション「THE WHEEL OF TIME」、RPG「ULTIMA Ⅸ:ASCENSION」と、たっぷり時間をかけて遊びたい大作ばかりを集めて攻略する。









究極にして完全なる3Dシューティングの集大成がここに出現

QUAKE III ARENA

3Dシューティングファン待望の「QUAKE Ⅲ ARENA」がついに発売された。1999年5月にテスト版が配布されてから約7ヵ月、ついにこの大作の全容が明らかになる。このQUAKE Ⅲの第1回目の特集となる今回は、従来までのシングルプレイの代わりに用意された、Bot対戦の楽しみ方を中心にお届けする。マルチプレイで世界の強豪を相手に勝ち抜くためには、Botで腕を磨く必要がある。



世界中に中毒者を生み出したQUAKEシリーズの魅力とは何か

「DOOM」「QUAKE」など数々の伝説的ゲームを発表し、3Dシューティングというゲームジャンルをけん引するid Software社。この天才プログラマー集団たちは、常に自分たちが楽しめるゲームを作り続け、世界中にゲーム中毒者(ジャンキー)たちを生み出した。「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)は、そんなid Software社の集大成といえるゲームになるのだが、この最新作の魅力とは何か。QUAKEの世界を知らない未経験者のために、簡単に解説しておこう。

3Dシューティングはこれまでに多くの作品がリリースされ、今となってはかなりスタンダードなジャンルとなっているが、現時点で頭ひとつ抜け出たのが、このQUAKE Ⅲであろう。その最大の理由が、マルチプレイのインフラの充実、手軽さ、そして快適さだ。インターネットに接続していれば、メニューから“MULTIPLAYER”を選択するだけで即座に対戦可能なサーバーを検索し、簡単に対戦することができる。パソコンを買ったばかりの初心者が、Celeronマシンと56kモデムでプレイしても、ストレスなく海外のサーバーで遊べてしまうのだ。前作までは用意されていた、シングルプレイのシナリオモードを排除して、マルチプレイ(対戦)を主眼に置いたタイトルだけあって、ネットワークゲームとしてじゅうぶんな最適化が行われている。

また前作の「QUAKE Ⅱ」、前々作の「QUAKE」からの根強いファンが多く、インターネット上で常に数百ものサーバーが稼働している。そのおかげで、対戦相手や対戦場所(サーバー)が見つからないということがなく、いつでも、どこでも、何時間でも、体力が続く限り遊び続けることができるのだ。この、インフラの充実が、QUAKEジャンキーを生み出す理由でもある。

加えて、高解像度(最大2048×1536ドット)の超美麗グラフィックや、Hardware T&L、S3TC、マルチプロセッサーといった最新技術をサポートしていながら、最低動作環境がMMX Pentium 233MHzというシステムの柔軟性。さらに、Windows 98/NTだけでなく、MacOSやLinuxといった複数のOSをサポートすることで、システムの違いを超えて対戦が可能な幅の広さにも注目できる。

QUAKEシリーズ特有の対戦中の緊張感やスピード感は、世界中のゲーマーによる半年以上のテストによって、さらに磨きがかかり、シリーズ最高峰にまで高まったといえる。とにかく、この完成度の高さを実際にプレイして体験してほしい。

Information

開発元	id Software社
発売元	株式会社P&A
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	6,800円
OS	Windows 95/98/NT 4.0、MacOS
CPU	MMX Pentium 233MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	OpenGL対応ビデオカード
HD容量	25MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 3以降に対応したサウンドカード
対応API	OpenGL
発売時期	発売中

武器の特性を理解した上で状況に合った武器を選択しよう

Bot対戦の楽しみ方を紹介する前に、QUAKE Ⅲに登場する武器のおさらいをしておきたいと思う。ただし、ここで紹介している情報はデモ版Ver.1.11をベースにしている。QUAKE Ⅲには、全部で9種類の武器が登場するが、デモ版で使用可能な7種類の武器について、その効果と使い方を解説する。

武器の有効射程距離と攻撃力

Gauntlet



最初から持っている武器。いざとなればMachine Gunより強いので、QUAKE時代におのを振り回していた人にはうれしいかもしれない。ただ、基本的にはすべての弾薬を使い切ってしまった際の、最後のあがき的武器。

有効射程：近距離
連射性能：－
ダメージ：50

Machine Gun



最初に持っている飛び道具。近距離で当てても、遠距離から当てても威力は7と低く、パンチ力不足は連射性能の高さで補うしかない。テスト版のプレイヤーからの意見で、弾がヒットする個所によって相手の照準をブレさせるようにする、という構想もあったが、製品版では採用されなかったようだ。あくまで補助的な武器で、この武器だけで戦うのは無謀。

有効射程：全距離
連射性能：5秒間で45発
ダメージ：7

Shotgun



接近して撃てば、相手を即死させるほどの破壊力を持つ。散弾1発が10程度の威力があり、近距離ですべての散弾をヒットさせれば110もの大ダメージを与え、中距離で発射しても40～60のダメージをコンスタントに与える。Rail Gunよりもリロードが早く命中率も高いため、使いやすい武器である。対戦では、このShotgunの使い方が肝になりそうだ。

有効射程：近距離
連射性能：5秒間で5発
ダメージ：10～110

Rocket Launcher



弾の速度、威力、爆風範囲などが調整され、バランスの良い武器になっている。特に、弾の速度と連射性能はQUAKE Ⅱと比べて格段にパワーアップしており、先祖返りして、よりQUAKEライクな武器となった。ただ、直撃してもダメージを100しか与えないので、相手がArmorを着ている場合、一発では仕留められない。足元に発射して、爆風でダメージを与えるのがうまい使い方だろう。

有効射程：中、遠距離
連射性能：5秒間で7発
ダメージ：直撃100、爆風87

Plasma Gun



弾1発の威力が20もあり、連射速度も速い。Machine Gunのパワーアップバージョンだと思っていい。使い勝手はQUAKE ⅡのHyper Blasterと同じような感覚で、Rocket Launcherのように爆風を気にする必要もないので、接近戦で重宝する。QUAKE ⅡではHyper Blasterの撃ち合いになると、大きなラグが発生して問題になったりもしたが、今回はそういった欠点はまったくない。Quad Damage（攻撃力向上アイテム）を入手したら、この武器による攻撃がお勧めだ。

有効射程：近、中距離
連射性能：5秒間で45発
ダメージ：20

Rail Gun



連射性能が悪いが威力は高いという、まさに一撃必殺の武器。ただし、対戦中のPING値が高く、ラグがひどい場合は、かなり使い勝手の悪い武器となってしまう。QUAKE Ⅱのトッププレイヤーは、この武器の使い方が抜群にうまかった。基本的には中、遠距離の敵を狙撃するように使い、相手の移動先を先読みするように発射する。ジャンプ中の敵や、細い路地に逃げ込んだ敵などは移動先を推測しやすく、格好の的となる。

有効射程：全距離
連射性能：5秒間で3発
ダメージ：100

Lightning Gun



QUAKEでも登場した電撃兵器。セル1発分の威力は低いが、電撃がつながって発射されるので、連射時に与えるダメージはかなり大きい。ただ左右に振り向くと、発射された電撃が遅れて付いてくるので、接近戦でもつれると当たりにくい。この点はテスト版のころに比べて大幅に改良されてはいるが、PING値が高かったり、パソコンの性能が低い場合は、電撃がワンテンポ以上遅れて発射されるので注意が必要だ。

有効射程：中距離
連射性能：5秒間で70発
ダメージ：8

3大武器を使いこなせ

QUAKE Ⅲのデモ版に収録されている七つの武器の中で、最も威力が高いのは、Shotgun, Rocket Launcher, Rail Gunの三つである。これらの武器を状況に応じて使いこなせるようになって初めて、プレイヤーとして一人前だといえるだろう。この三つの武器を使って、対戦相手との距離の違いによるダメージの違いを検証してみたので、参考にしてほしい。



至近距離では相手を即死させる威力があるが、遠距離になると、ほとんどダメージを与えることができない。Quad Damageを使えば、相手がArmorを装備していても即死させることができるが、通常は接近戦用武器として、狭いマップや通路内での戦いに使うべきだろう



相手との距離には一切関係なく、一定のダメージを与えることができる。ただし、接近戦で使うと、自分まで爆風のダメージを受けるため、中距離戦闘用の武器として、比較的広いマップで威力を発揮する。また、ロケットを発射してから着弾するまで時間がかかるので、相手の動きを予測しつつ、攻撃する必要がある



Rocket Laucherと同様に、相手との距離は一切関係なく、一定のダメージを与えることができる。武器の威力もRocket Laucherとまったく同じだが、相手との距離に関係なく、発射したと同時に着弾するため、遠距離攻撃に向いている。逆に、近距離で相手に命中させるのは、非常に難しい

3大武器の攻撃力

対戦相手がHealth：100、Armor：0の場合

武器	近距離	中距離	遠距離
Shotgun	死亡	Health:-70	Health:-10
Rocket Launcher	死亡	死亡	死亡
Railgun	死亡	死亡	死亡

対戦相手がHealth：100、Armor：100の場合

武器		近距離	中距離	遠距離
Shotgun		Health:-33	Health:-12	Health: -3
		Armor:-77	Armor:-28	Armor: -7
Rocket Launcher		Health:-34	Health:-34	Health:-34
		Armor:-66	Armor:-66	Armor:-66
Railgun		Health:-34	Health:-34	Health:-34
		Armor:-66	Armor:-66	Armor:-66

対戦相手がHealth：100、Armor：100の場合（Quad Damageを使って攻撃）

武器	近距離	中距離	遠距離
Shotgun	死亡	死亡	Health:-20 / Armor:-40
Rocket Launcher	死亡	死亡	死亡
Railgun	死亡	死亡	死亡

今回のシングルプレイはBotマッチ 人間相手にどの程度の強さを見せるのか



QUAKE Ⅲでは、従来までのシングルプレイ(シナリオモード)が完全に無くなった。ただし、ゲームがマルチプレイ専用になったわけではなく、シナリオモードの代わりに、コンピューター相手の対戦(Botマッチ)を中心にしたシングルプレイが加わったのである。マルチプレイで強くなるためにも、このBotマッチで腕を磨く必要がある。

人間の動きをシミュレートした史上最強のBotたち

QUAKE Ⅲのシングルプレイは、各マップに登場するBotを倒していくゲームモード(正式名称は"SINGLE PLAYER")となっている。これは要するに、マルチプレイのデスマッチモードが一人でも楽しめる、というもの。Bot自体はQUAKE Ⅱのころからさまざまなモジュールが配布されていたが、初期のものは壁に向かって前進し続けたり、多階層マップで行動範囲が限られていたりと、不完全なものも多かった。しかし、「UNREAL」の登場によって人間に近い動きをトレースするAIが開発され、1999年12月に発売された「UNREAL TOURNAMENT」やこのQUAKE Ⅲでは、上級ゲーマーに満足のいくレベルにまでBotの完成度が高められている。

各Botにはマップに応じた巡回パターンや得意な武器が設定されており、それによってBotが人間くさい行動をするのだ。ときには、チャットメッセージで相手をののしったりする。チャットメッセージを送っている間は、人間同士のマルチプレイと同様に立ち止まっているなど、芸が細かい。

このBotは、5段階のレベルから選べるので、初心者から上級者まで、プレイヤーの力量に応じて楽しめるようになっている。ちなみに最高難易度のNightmareでは、相当練習を積んだ猛者でないと、1フラグも取れずに一方的にやられてしまうだろう。Botのレベル設定はかなり絶妙であり、強いといっても今までにありがちな、ただ機械的に正確無比な射撃をしてくるといった強さではなく、いい意味で緊張感を与えてくれる強さだ。

もちろん、完ぺきに人間の動きを模しているとまではいえず、例えば、足音(3Dサウンド)に反応した動きを見せなかったり、しつこくこちらを追いかけてこないなど、改良すべき点もいくつか残っている。ただ、それを差し引いても、けん制射撃、ジャンプして床撃ち、予測射撃など、実際のマルチプレイで役立つテクニックをきちんとやってくるあたり、完成度の高さはかなりのものだ。

QUAKE ⅢのBotの強さ

Botのレベル	対象となるプレイヤー
I Can Win	いちばん弱いレベル。ほとんど撃ってこないので、練習相手に
Bring It On	デフォルトの難易度。キーボード操作の初心者にはちょうど良い
Hurt Me Plenty	ある程度、3Dシューティングの操作に慣れた中級者向け
Hardcore	3Dシューティングをやり込んだゲーマーにはちょうど良いレベル
Nightmare	ゲーム大会に参加してフェラーリをゲットできると豪語する人向け



デモ版に収録されているモデル(Bot)はこの4体だが、製品版には30種類以上が用意される

Bot対戦で見られるユニークなチャットメッセージ

優秀なAIを持ったBotは、QUAKE Ⅲの一つの売りでもあるが、このBotは対戦中に頻繁にチャットメッセージを送ってくる。自分(Bot)が倒された場合、「Good shooting」と言って相手をたたえたり、負け惜しみの言葉を残すこともあり、人間と対戦しているかのような雰囲気が出ている。右表は、Botが対戦中に残したメッセージの例だが、アメリカンジョークのにおいがする、ユニークなものである。対戦中は、Botの動作と共に、チャットメッセージにも注目してほしい。



画面上部に表示されている緑色の文字がメッセージ。「その薄汚いマシンガンで首締めてやるぜ」といった、独特のスラングでののしるBotもいる

Botのメッセージ例

分類	内容
相手をたたえるメッセージ	I have seen better**, but not many. おまえよりうまいやつを知っているぜ、それほどいないけどな
	You copied that move from me, did not you, **? おまえのその動きは、俺から盗んだんだろう?
慰めの言葉	Well, **, there is hope for you yet,soldier. まだあきらめるな、兵隊さんよ
	We will make a soldier out of **. おまえを一人前の兵士に育ててやるよ
相手をののしる言葉	My dog could have done that better and quicker. おれのペットの犬コロの方が素早くお上手に動けるぜ
	I do not take that kind of crap from newbies like you, **. おまえのような初心者から取るフラグは、ごみの価値しかないんだよ
捨てぜりふ	You'll learn to fear me. おまえは俺の怖さを知ることになる
	Let's get us a 'pic-a-nic' basket and go camping. じゅうぶん殺ったから、後はキャンプで暇つぶしだな

※メッセージ中の"**"はプレイヤー名を指している

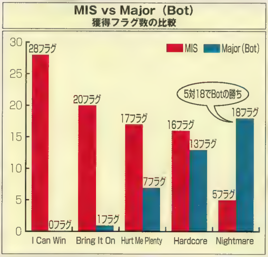
Botと人間はどちらが強いのか 担当ライターが最強のBotに挑戦

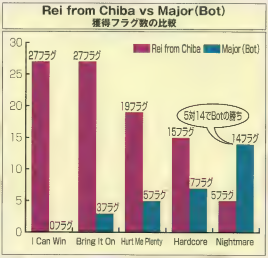
QUAKE Ⅲ のBotの強さはどの程度のレベルなのか。3Dシューティングの対戦に結構自信を持っている筆者(MIS)とRei from Chibaの二人が、ベンチマークテスト風にBotと対戦してみた。対戦方法は、5段階用意されているBotのレベルを段階的に上げていき、5分間の獲得フラグ数をグラフにまとめた。特別な練習はせず、ぶっつけ本番で戦っている。

3Dシューティングではそこそこの腕を持っている二人だが、NightmareレベルのBot相手では一方的にやられているのが分かる。NightmareレベルのBotにRocket Launcherの床撃ちで浮かされた揚げ句、空中でミサイルを直撃された筆者(MIS)は、なすすべがなく、泣きそうな気分になった。

上級レベルのBotとの対戦は常に気が抜けず、一瞬でも油断すれば、そのまま一気に畳み掛けられることが多い。緊張した接戦状態からBotに1フラグ取られ、「イヤー!」などと奇声を上げて挑発された瞬間に、ついカーッと頭に血が上って、リスポーンした直後にMachine GunでBotに突っ込み、返り討ち。そのままキレて数フラグ稼がれてしまうシーンもあった。これはまさに、実際のマルチプレイでありがちなシチュエーションである。

3Dシューティングをやり込んだゲーマーなら、Hardcoreレベルがかなり楽しめるはず。もちろん、弱いレベルのBotでもそれなりの動作をするので、初心者が練習相手として遊ぶのには、何の問題もない。





補足:Botとの対戦方法
SINGLE PLAYERモードを起動して、SKIRMISH -> Tournament -> Q3DM1を選ぶ。設定は、Frag Limit:0、Time Limit:5、Pure Server:onにして、Bot Skill(I Can Win、Bring It On、Hurt Me Plenty、Hardcore、Nightmare)を段階的に上げていき、5分間の対戦結果をまとめて、グラフにした

HARDCOREレベルをクリアするためのアドバイス

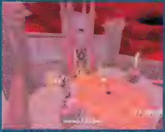
Botと戦う場合、とにかくキレずに冷静に戦うことが大切。射撃や回避テクニックを磨くのも大事だが、まずは、いかに敵を回避しつつ、こちらの装備(武器、Armor)をそろえるかがポイントとなる。各Botは、マップによって得意とする武器や移動ルートが決まっているので、冷静に分析して攻撃のチャンスを待つ。各マップには、必ずポイントとなる場所があり(例えばQ3DM7なら、Rocket Launcher出現場所にBotたちが集まっているなど)、チャンスとなったらそこで一気にフラグを稼ぐのだ。また、Botは冷静にこちらの移動先を読んで射撃してくるので、最短ルートでの回避行動はかえって危険な場合も多い。特に、Rocket LauncherやRail Gunを構えたBotには、うかつに正面に飛び込まないようにするべきだ。



デモ版に収録されているSINGLE PLAYERモードをクリアすると、Sargeがムービーで登場して、プレイヤーに敬礼して去っていく。一応、これがエンディングということなのだろう

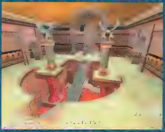
デモ版に収録されているシングルプレイ用マップはこの四つ

Q3DM1:ARENA GATE
対戦Bot:Major



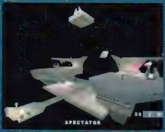
1 on 1向けの狭いマップで、武器はRocket LauncherとPlasma Gun、それにShotgunの三つのみ登場する。Quad Damageなどのパワーアップアイテムがない分、純粋に射撃の腕前が試されるマップで、対戦相手のBot(Major)はすべての武器をバランス良く使いこなしてくる上に、こちらの動きを読んで待ち伏せしたりもする

Q3DM7:TEMPLE OF RETRIBUTION
対戦Bot:Daemia、Visor、Grunt、Stripe



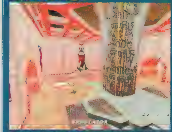
多人数対戦向けでかなり広く、武器も豊富。Lightning Gun以外のすべての武器、アイテムが登場するので、これぞQUAKEの真骨頂ともいえるマップ。マルチプレイでも、Rocket Launcherが出現するT字路と、Quad Damageが出現する大広間は乱戦になりやすく、Botもよくここで撃ち合っている。ちなみに、Team Death Matchはこのマップしか選択できない

Q3DM17:THE LONGEST YARD
対戦Bot:Stripe、Grunt、Visor



宇宙空間に浮かんだトリッキーな戦場で、得意な人と苦手な人で、獲得フラグ数に大きく差が付くマップだ。広過ぎず狭過ぎず、3~5人くらいで戦うにはちょうどよいサイズである。Botは上空に浮かんだ足場へQuad Damageを取りに行ったり、離れ小島からRail Gunで狙撃してきたりする。うかつにジャンプばかりしていると、動きを読まれてRail Gunで狙い撃ちされるので注意したい

Q3TOURNEY2:THE PROVING GROUNDS
対戦Bot:Sarge



デモ版のラストを飾るマップ。やや狭めながら、多層構造のマップで、1 on 1に向いている。武器はShotgun、Rocket Launcher、Lightning Gunが出現。対戦相手となるBot(Sarge)はShotgunを使いこなしてくる強敵で、接近されると非常に怖い相手だ。こいつを倒せばエンディングらしいムービーが流れる

味方のBotに的確な指示を出して チーム戦を有利に進めよう

シングルプレイには、p.064〜065で紹介したBotマッチ(Death Match)のほかに、四つのゲームモードの中から自由に選択して行う“SKIRMISH”と呼ばれるメニューが用意されている。Botマッチには違いないのだが、チーム戦や1on1を好きな設定で楽しめるため、いろいろなシチュエーションで腕試しができるはずだ。



チーム戦は、赤と青のスキンでチーム分けされる。チームメイトとの連携プレイを行うためには、Botコマンドを活用する必要がある

Team Death MatchでBotとの連携プレイを楽しむ

Team Death Matchとは、赤と青の2チームに分かれて戦う団体戦のこと。デモ版ではQ3DM7のみが選択可能で、武器、アイテム、AMMOの配置が通常のDeath Match(Free For All)とは異なっている。このTeam Death Matchでは、チームメイトのBotに細かな命令が与えられ、“FOLLOW ME”(プレイヤーを援護せよ)や、“CAMP HEAR”(ここでキャンプせよ)といった命令を、F3キーを押して、簡単に指示することができる。

コマンドを打ち込むことでさらに細かい指示を出すことも可能で、例えば“MajorはRocket Luncherのある付近で5分間キャンプせよ”といった、具体的な命令も出せる。もちろん、そこまで面倒なことをせずとも、コマンドメニューに用意されている命令だけでも、結構楽しめる。

チームメイト全員にFOLLOW MEの命令を出すと、自分の周囲にチームメイト全員が集結し、雄叫びを上げたり、ポーズを取ったりするので、それを見ているだけでも感動する。デモ版をインストールすると、ゲームのフォルダの中にBotCommands.htmというHTMLファイルがあるため、具体的なコマンドについてはこのファイルを参照してほしい。



チームメイトを特定の場所にキャンプさせて、状況を報告させたところ。画面上部にチームメッセージのログ、画面の下部にBotコマンドのログがそれぞれ水色のフォントで表示されている

Botコマンドの例

コマンド	コマンドの効果
I AM THE LEADER	プレイヤーをリーダーとして認識させる
FOLLOW ME	プレイヤーの周囲で援護させる
CAMP HERE	指定したポイントを守備させる
ROAM	自由に戦わせる
REPORT	自分(Bot)の現在の状態を報告させる



FOLLOW MEのコマンドを使って、チームメイトを全員集合させた。チームリーダーの気分が味わえて、なかなか気持ちがいい

QUAKE Ⅱ用のMOD"Rocket Arena"をご存じだろうか。これは、1対1で行うサドンデスのことで、3Dシューティングを極めた上級者たちが熱中したゲームモードだが、QUAKE Ⅲには"Tournament"という名称で同じMODが収録されている。このゲームモードでは、緊張感のあるシチュエーションで、自分の真の実力を計ることができる。

プレイヤーの真の実力が試されるトーナメントモード

Tournamentモードを使って対戦の基本を学べ

Tournamentモードを選択することで、Bot相手の1 on 1が楽しめる。対戦相手として最大11体のBotが登録できるようになっており、ゲームを開始すると、一人目のBotがARENAに入ってきて、カウントダウンによって対戦がスタートする。フラグリミットや対戦時間は自由に設定可能で、Rocket Arenaのように1本勝負のサドンデスにしたり、時間制限によるフラグ数の競い合いにすることもできる。対戦に負けると、次のプレイヤー(Bot)と交代し、残りのプレイヤーまたはBotは対戦待ちの状態(Spectatorモード)となる。

このSpectatorモードでは、Bot同士の対戦の様子を、マップ中の好きな場所、好きな角度で観戦できるため、迫力ある戦いの様子を普段の対戦とは別の視点で眺められる。一方のプレイヤー(Bot)の視点に固定することも可能なので、その場合、Botがどのような巡回ルートを回っているのかや、どういった射撃テクニックを見せるのかを確認できる。



対戦前には、画面に対戦者名とカウントダウンの数字が表示される　画面中の"Starts in:"の数字が'0'になったら対戦開始だ

Botの動作を見てみると、若干、不自然な動きもなくはないが、実際のベテランゲーマーが使ってくるテクニックをきちんと使ってくるので、見ていて面白い。ケツ取り(照準を相手方向に向けたまま後退しつつ、武器やアイテムを取る)やジャンプ撃ち(ジャンプして、相手の足下にRocket Launcherを撃ち込む)、けん制撃ち(敵が来るかもしれないポイントを予測して撃つ)など、初心者にとって勉強になるテクニックが多いので、対戦に慣れていない場合、Bot同士の対戦を参考にして、テクニックを学ぶといい。



1対1で戦うTournamentモードを、上空視点で観戦　Bot同士の戦いを参考にして、テクニックを盗むことも可能だ



対戦中のBot(Sarge)の視点に固定して観戦しているところ　画面には戦っているBot名(プレイヤー名)が表示される

高度なプレイを見せたプレイヤーにだけ与えられる六つのメダル

QUAKE Ⅲには、ゲーム中に高度なテクニックを見せたプレイヤーに対して、"メダル"(Medals)を与えるという表彰システムが採用されている。例えば、Rocket LauncherやRail Gunなどの強力な武器を使って、二人以上の敵を同時に倒すと、"Excellent"というナレーションと共に、ドクロマークが画面に表示される。さらに連続して、大量の敵を倒すと、このドクロマークが立て続けに表示されて、ある種の優越感に浸ることができる。対戦中にだれかに褒められているような感じがして、なかなか良い演出だと言える。

このメダルは、いわば勲章や撃墜マークのようなもので、ゲーム中稼いだメダルはゲームメニューに累積表示されるため、自分がどれだけの実績を上げたかが一目で分かるようになっている。

メダル獲得の条件

メダル名	条件
Excellent	2秒以内に2フラグ以上稼ぐ
Impressive	Rail Gunを使って2発連続相手に命中させる
Frags	通算100フラグ以上取得するごとに表示
Accuracy	命中率が50%を超えると表示
Gauntlet	接近戦用武器であるGauntletで敵を倒す
Perfect	1フラグも取られることなく勝利した場合


メダルを取得したプレイヤーの頭上には、数秒間だけメダルマークが表示される仕組みになっている　ここでは、Shotgunで二人のプレイヤーを同時に倒したBotの頭上に、Excellentのメダルが表示されている

次号予告

マルチプレイやCTFの詳報

今回の特集では、デモ版Ver.1.11をベースにしてBotマッチを中心に紹介したが、次号では製品版を使って、Capture The Flagを含めたマルチプレイに関する情報や、デモ版には収録されていなかったGrenade Launcher、BFG-10Kといった未公開の武器に関する情報を掲載する予定だ。



付録CD-ROM収録リプレイファイル連動
ミッション攻略コンプリートガイド

USAF

プレイヤーを飽きさせない多様なミッションがそろえられている「USAF」。第2回目となる今回は、3タイプのミッションについての攻略方法を綿密に解説していく。付録CD-ROMに収録されているリプレイファイルで、各ミッションの攻略におけるフライトテクニックを見ることができるので、併せて参照してほしい。

ミッション“No to Drugs”での任務遂行までの手順を完全解説

まずはミッション画面で作戦内容を的確に把握

ここでは、ミッション“No to Drugs”を攻略するための手順を最初から説明していく。始めに必要なのは、作戦の内容を正確に理解することだ。

航空機による実戦では、「適当に離陸して、各機それぞれに攻撃する」などといういいかげんな任務は存在しない。通常は、さまざまな航空機（必要があれば、地上車両やヘリコプター、艦船なども）を組み合わせて、一つの目的を遂行するための作戦が用意されている。

従って、ミッション画面での作戦内容や目標の確認は、プレイする上で欠かすことはできないのだ。以下に、プレイする前に必ず見ることになるミッション画面の見方を解説しよう。



ブリーフィング

ミッション画面中央に表示されるブリーフィングでは、ミッション概要が説明される。いろいろな情報が書かれているが、ここではミッションを遂行するために重要な部分をピックアップして説明していこう。

MISSION TYPE

任務のおおまかな種類を表す。CAP（空中哨戒）、CAS（近接航空支援）、Escort（護衛）、Intercept（迎撃）、SEAD（防空網制圧）、Strike（空爆）など、任務はさまざまだ。

MISSION DESCRIPTION
SITUATION

ここには、作戦空域における戦況や、遂行すべき任務の詳しい内容が英語で記述されている。重要な情報には違いないが、ほかの項目で任務達成の条件が簡単に記述されているので、概要だけ理解できていればじゅうぶんだ。

INTEL

戦闘空域にある目標や、脅威となるほかの勢力の機種名など、具体的な情報が得られる（事前情報が得られていないミッションの場合は、表示されないこともある）。地上車両や航空機などの機種名の部分には下線が引かれていて、下線部分をクリックすると、その機種の情報を得ることができる。



下線部をクリックすると、対象となる機種の詳細が表示される。機体のグラフィックも表示されるので、実機の知識が無くても安心だ

PRIMARY FLIGHTS

ミッションに参加する編隊と機種名、装備などが確認できる。

TASKING
MISSION OBJECTIVE

各編隊の任務とミッション遂行条件が確認できる。最も重要な部分だ。

MISSION TIPS

ミッションの初歩的な手順がアドバイスされている。

これらの情報から、ミッションの内容を確認する。“No to Drugs”の内容は、麻薬密輸をもくろむ輸送部隊を迎撃するミッションで、攻撃目標はMi8T HIP輸送ヘリ6機とIL-76輸送機2機。付近には、MiG-29とSu-35が護衛しているという情報がある。作戦に参加する機体は、F-15Cの4機編隊だ。

マップ

ミッションを遂行する際の、自機や敵機、目標などの位置が地図に記される。マップには、航路を示す線が引かれているが、これは指定された飛行経路だ。実際には、戦闘が行われると経路を大きく外れてしまうことが多いので、厳密にこのコースを飛ぶ必要は無い。なお、マップ画面は、ツールバーで表示位置の変更と拡大縮小が可能だ。



画面下の部分にプレイヤーが操縦するF-15Cが見える。その先の飛行経路とその延長線上には輸送部隊のMi8T輸送ヘリ、さらにその先にはIL-76輸送機が確認できる。画面左にはMiG-29戦闘機が表示されている

ロードアウト

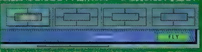
各ミッションでは、そのシチュエーションに合った兵器が自動で装備された状態になっているが、自分で変更することも可能だ。左上のボタン群から、対空／対地といった種別を指定して、左に表示される武装を右のパイロン（武装の装着個所）までドラッグ&ドロップすれば、装備させることができる。



武装は編隊単位で設定できる。あらかじめ自動で設定されているので、特に変更しなくても支障は無いだろう

ゲーム中でのミッション画面の活用法

ミッション画面で“FLY”を押せば、実際に飛行することになるが、ゲーム中であってもEscキーを押すことで、この画面に戻ることができる。なお、USAFのミッションでは、プレイヤーが操縦する機体を、飛行中にも任意に乗り換えることができる。飛行中に武装が尽きたときや、機体にダメージを負ったり、撃墜されたりした場合には、ミッション画面に切り替えて、ほかの飛行できる航空機を指定すれば、別の機体に乗り換えることが可能だ。



この部分で機体を選択し、“FLY”ボタンを押して飛行する。ほかの機体に乗り換える場合は、Escキーを押してミッション画面を出し、同様の手順を取ることで可能になる

Information

発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：7,800円

USAF

任務遂行のポイントは ミサイル回避機動

FLYボタンでスタートすると、フライト画面に移り、実際にミッションをプレイすることができる。以下に、任務遂行までの手順を解説していこう。なお、付録CD-ROMに収録されているリプレイファイル[NTD.REC]に、攻略までのフライトが記録されているので、併せて見ておくといい(再生方法については、p.138の付録CD-ROMの使い方を参照)。

① レーダーをTWSモードに

まずはレーダーをTWSモードに切り替えて、複数の目標を攻撃できるようにする。スタートした位置から右方向には輸送機、やや左方向には戦闘機のMiG-29の編隊が確認できる。

② MiG-29へAIM-120で先制攻撃

主目標は輸送機とヘリということになっているが、ここは護衛のMiG-29から片付けてしまおう。本ミッションで使用できるF-15Cには、標準で中距離空対空ミサイルAIM-120が装備されている。まずは、この武装で先制攻撃を仕掛けることになるが、このミサイルはアクティブホーミング型なので、発射後は自動的に敵機を追尾することが可能だ。

③ MiG-29の攻撃はビーム機動で回避

MiG-29とは正面から対峙することになるので、こちらが発射できる距離になると、相手も中距離対空ミサイルを発射してくるだろう。発射後は素早くMiG-29に対して90°横を向くように急降下させながら加速する。これで、撃たれても前回(1月号)で解説したビーム機動をとることができ、ミサイルを容易に回避することができる。

④ 近距離攻撃の回避は最大加速で

近距離で撃たれた場合は、まず、おおよその距離を把握して、可能な限り機体の速度を乗せるようにする。続いて、ミサイルが近づいてくるのを目視しながら、徐々にスティックを強く引いて、ミサイルの飛行方向に対して横切るように旋回する。ちょうどすれ違う時に最大Gが出るように、スティックを引き込むタイミングが重要だ。

タイミングが速すぎると、速度が落ちて機体のGも小さくなってしまい、結果として被弾してしまう。逆に、遅すぎてもミサイルの旋回から逃れられない。



至近距離からほぼ同時に撃ち合うことになっても、速度が乗っていれば、急旋回によってぎりぎりで回避できる

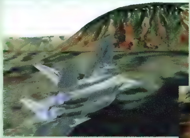
⑤ Su-35の編隊を撃墜

MiG-29を片付けたら、輸送機とヘリがWaypoint 2〜3辺りに確認できるが、その付近にはSu-35の編隊が護衛している。これも撃墜しなければ先には進めない。

この辺りの空域は山や谷が多いので、Su-35が視界から隠れない程度で低めに高度をとっておけば、ミサイルを撃たれても、山などを壁にして回避しやすくなる。高度を下げてミサイルを回避した後は、Su-35の飛行位置を予想して谷から飛び出し、一気に接近戦で撃退すると効率良く撃破できる。

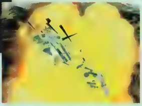


このミッションでの最大の強敵であるSu-35とは、まともに挑むよりも、僚機や地形をうまく活用した方が楽に戦える



遠距離からミサイルを撃たれた場合は、山に隠れるようにしてミサイルを遮れば、安全かつ確実に回避できる

ミサイルの直撃を受けたSu-35。破片に当たってもダメージは受けないので、至近距離で撃ち込んでも問題無い



⑥ 輸送機と輸送ヘリを撃破

最後に、残った輸送機と輸送ヘリを撃墜すればミッション完了だ。なお、輸送ヘリは谷間の地表すれすれを低空飛行している上に移動速度も遅い。低空低速で近づくことが強いられるが、地表との接触にはじゅうぶん注意しよう。



低空をゆっくりと移動する6機の輸送ヘリ。砂煙を巻き上げているのが遠くからでも確認できるので、発見は楽だ

マルチプレイでの攻略ポイント

この"No to Drugs"ミッションをマルチプレイで遂行する場合は、対空攻撃の協調性が重要となる。自機が前に出過ぎると、敵からの攻撃を集中して受けやすいので、僚機の位置をよく確認しながらプレイしよう。

腕に自信があるなら、スタート直後にMIG-29編隊への攻撃と、Su-35編隊への攻撃に分かれて、アグレッシブに攻めるという遊び方もできる。

なお、このミッションでの参加機体数は4機で、5名以上で遊ぶことはできないので注意しよう。

僚機をフル活用する 敵機の効率的な攻撃方法

単独で作戦を遂行するミッションはそれほど多くはない。このミッションでもF-15Cの4機編隊での作戦なので、効率良く攻撃するには、僚機をフルに活用しよう。

僚機への命令は16通りあるが、中でもよく使うのがAlt+Sキー(ターゲットの選別)やAlt+Eキー(自機がロックしている目標を攻撃させる)だ。

Alt+Wキーは、自機がロックオンしていない敵を攻撃させるもので、これを使うと、自分の追っている目標を攻撃させないようにできる。ミサイルの数には限りがあるので、その敵を撃墜できる自信があるのなら、わざわざ僚機に無駄なミサイルを撃たせる必要が無いわけだ。逆に、自機のミサイルを撃ち尽くしてしまった場合や、強敵を相手にする場合は、Alt+Sキーを使えば、編隊による敵機への一斉攻撃が可能になる。



輸送機2機を確認。距離が近過ぎるので、一度やり過ごして反転攻撃を仕掛けようとしているところ。このようなときは、同時に僚機にも攻撃命令を出しておこう

僚機への無線コマンド一覧

Alt+Sキー	ターゲットの選別
Alt+Eキー	自機がロックしている目標を攻撃させる
Alt+Wキー	自機がロックしていない目標を攻撃させる
Alt+Lキー	自機の目標へレーザーを照射させる(誘導爆弾による爆撃に使用)
Alt+Pキー	自機を護衛させる
Alt+Bキー	基地への帰還
Alt+Hキー	現在のポジションを維持
Alt+Cキー	編隊の間隔を詰める
Alt+Vキー	編隊の間隔を広げる
Alt+1キー	編隊の変更(エシェロン)
Alt+2キー	編隊の変更(ウェッジ)
Alt+3キー	編隊の変更(トレイル)
Alt+4キー	編隊の変更(ライン)
Alt+Dキー	燃料タンク投棄
Alt+Fキー	給油
Alt+Rキー	現状の報告

南ベトナムを舞台にしたミッション 「Bring The Boys Home」完全攻略

シングルミッション“Bring The Boys Home”は、南ベトナムの麻薬を資金源にするテロリストから、捕虜とされた文民を救出するミッションだ。ここでは、複数の部隊が協力して任務を遂行するようになっている。2部隊ある航空機を使い分ける方法や対地攻撃の手順など、任務遂行に役立つテクニックも紹介しよう。

捕虜収容施設の誤爆に注意 部隊の相互協力が重要な作戦

“Bring The Boys Home”で捕らえられた文民を救出するのに設定された任務は、三つの部隊による相互の協力が必要不可欠だ。一つの部隊が救出に向かうための地上戦の特殊部隊を乗せたヘリで、残りの二つの航空戦力をプレイヤーが担当する。

プレイする前に注意してほしいのは、破壊してはいけない施設があることだ。捕虜の居る施設を誤爆してしまうとすべてが水の泡になるどころか、大きなペナルティーを与えられる。現実なら2度と戦闘機に乗れない立場になってしまうだろう。心して作戦に挑んでほしい。



フリーフィングでは、何枚かの航空写真を事前に見ることができる。ターゲットと、破壊してはいけない個所をしっかりと頭にたたき込まなければならない



作戦空域に最初に到達するのはF-16Cの方だ。A-10Aが到達する前に、防空網を封じておこう

プレイヤーが操縦する2部隊の構成

第1編隊(コードネーム Austin)
F-16Cの2機で構成。対空兵器とCBU-87クラスター爆弾を装備。OSA哨戒艇2隻とSAM(地対空ミサイル)サイトを制圧。地上制圧の後は、上空でヘリの護衛をする。

第2編隊(コードネーム Buick)
A-10Aの2機で構成。対空兵器とCBU-87クラスター爆弾、AGM-65Bマベリック TV誘導対地ミサイルを装備。AAA(対空砲)を制圧し、救出ヘリが安全に着陸できるよう支援する。

任務遂行のポイントは 2編隊の使い分け

作戦内容を把握できたら、早速任務に取り掛かろう。以下に、任務遂行までの手順を解説していく。なお、付録CD-ROMに収録されているリプレイファイル[BTBH.REC]に、攻略までのフライトが記録されているので、併せて見ておこう。

① F-16C編隊で敵のSAMサイトを攻撃

まずは、AustinのF-16C編隊で一足先に防空網を制圧する。レーダーに捕まらないように超低空を海面すれすれに飛行し、ある程度近づいたら上昇して、急降下爆撃でSA-6 SAMサイトを破壊する。接近すると、当然ミサイルの攻撃が待っている。ビーム機動を行いながら数秒おきにチャフを数発連打すれば、それほど苦もなく回避できるはずだ。詳しくはリプレイファイルを参照してほしい。武装は広範囲に分裂弾が爆発するクラスター爆弾なので、多少当てずっぽうでも命中しやすい。



低空からの水平爆撃も可能だが、手前にOSA哨戒艇があり、低空飛行は危険だ。1発目のミサイルを回避しながら上昇し、このような急降下爆撃がセオリーと言える

② 急降下爆撃でOSA哨戒艇を撃破

SAMサイトを沈黙させたら、次はOSA哨戒艇を撃沈させよう。この艦の対空砲はかなり強力なので、艦の射程距離外である高空からの急降下爆撃が有効だ。

OSA哨戒艇は、海岸付近のタンカーのそばに2隻配置されている。対空砲が強力なので、低空から近づくのは危険だ





F-16Cの急降下爆撃。破壊力を増すため、爆弾を2発連続投下している

③ A-10AでAAAを攻撃

目標を破壊したら、Shift+2キーを押してA-10Aに乗り換えよう。A-10Aの任務は、捕虜の施設のそばにあるAAAを破壊することだ。マベリック対地ミサイルで遠距離から攻撃できるが、捕虜の居る施設に注意しなければならない。破壊してはいけないターゲットボックスは、ボックスの中に×マークが表示されるので、よく確認してから発射しよう。



マベリック誘導ミサイルを連射するA-10A。とてもそう快な瞬間だが、捕虜施設への誤爆にはじゅうぶん注意しよう

④ A-10Aで地上施設を壊滅

ミサイルを撃ち尽くしても、A-10Aの頑丈な機体と強力な機関砲のおかげで接近して地上掃討が可能だ。テロリストの施設を破壊してしまおう。クラスター爆弾も装備しているが、これを使う機会はあまり無いだろう。爆風が広いので、捕虜の施設を巻き込んでしまう危険があるからだ。



とどめは機関砲の地上掃討だ。テロリストの施設を一気に壊滅させ、無事に救出ヘリも任務を遂行できるようになった

⑤ F-16Cで敵戦闘機部隊と交戦

AAAを排除した後は、救出ヘリが到着して救助が始まる。しかし、ここで簡単には終わらせてもらえず、大量の敵戦闘機部隊が迎撃に向かってくることになる。再度F-16Cに乗り込み、全力で敵戦闘機の攻撃を阻止しよう。救出が成功した時点でミッション成功となる。



最後の敵戦闘機部隊は、全滅させる必要は無い。それよりも、救出が完了するまでヘリへの攻撃を阻止することが重要だ

マルチプレイでの攻略ポイント

このミッションは、異なる二つの編隊を扱うので、マルチプレイの方がいっそう楽しくなる。しかも、誤爆すれば即ミッション失敗となるため、各プレイヤーとも緊張感を持ってプレイできるだろう。コンピューター操作のAI機が誤爆することはまずないが、ここでは人間が増えるほど誤爆の確率が高くなる。つまり、人数が増えるほど失敗しやすくなるのだ。

それぞれ違う編隊に所属して違う任務を分担するのも、同じ編隊で協力し合うのも楽しい。筆者がテストした時は、2機ずつAustinとBuickに分かれるのが、非常に緊張感があって面白かった(敵のスキルは最大)。

なお、インターネット回線によるマルチプレイの場合は、4名ぐらいであれば比較的スムーズにプレイできる。

USAF

迫力の大統領機護衛ミッション「Air Force 1」完全攻略

“Air Force 1”のミッションブリーフィングを見てもらえば分かるが、ここでの任務内容は4機編隊のF-15E給油訓練のようだ。ブリーフィングを見る限りでは、給油が完了した時点でミッション終了ということになっているが、実は真の任務が別にあるのだ。

給油訓練中に入る緊急連絡 大統領機を護衛せよ！

実際にプレイしてもらうとすぐ分かるが、自機のすぐ近くにいるエアフォースワン（大統領機）を狙って、MiG-29の大編隊が襲ってくる。従って、エアフォースワンが撃墜されないように、敵機をすべて排除するというのが本当のミッションになる。

プレイヤーが操縦する編隊の構成

第1編隊（コードネーム Austin）
F-15Eの4機で構成。対空兵器（AIM-120×6、AIM-9M×2）を装備している。当初の任務は給油訓練だが、途中でエアフォースワンからのSOSが入るので、近づいてくる敵機をすべて迎撃する。

任務遂行のポイントはミサイルでの先制攻撃

まず、目の前の給油機と空中給油することになるが、先にも書いたとおり、実際の任務はエアフォースワンの護衛なので給油を行う必要はない。給油を前提にしてミッションを進めていくと、ちょうど給油の真っ最中に大統領機からSOS無線が入るはずだ。なお、付録CD-ROMに収録されているリプレイファイル[AF1.REC]に、攻略までのフライトが記録されているので、参照してほしい。

② レーダー誘導ミサイルで先制攻撃

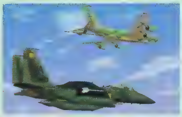
敵機に対しては、長射程のAIM-120レーダー誘導ミサイルで先制攻撃を仕掛ける。MiG-29も長射程ミサイルを持っているが、エアフォースワンにそれを撃つことはしない。MiG-29は、必ずエアフォースワンの背後に回って、そこから近距離で撃墜しようとするので、背後に回られない限りは安心できる。



火を噴いてジグザグに落下するMiG-29。こうなると、もはや脅威とはならないので、すぐにほかの機を狙おう

① 燃料タンクを投棄する

JTIDS画面でエアフォースワンのシンボルが確認できるので、すぐにそちらに急行する。その際、Shift+Cキーで燃料タンクはすべて投棄し、Alt+Dキーコマンドを使って僚機にも燃料タンクを捨てさせておこう。



上の機体が給油機だ。ミッション開始時にはじゅうぶんな量の燃料が入っているため、給油作業はしなくてもミッションへの影響はない



燃料タンクを3本も付けておくと、空気抵抗も大きい上に、重量もある。少しでも動きやすくするために捨てておこう

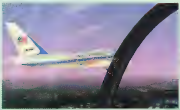
③ エアフォースワンを護衛しながら迎撃

敵編隊は3派ぐらいに分かれて攻撃してくるが、後半になるほど、F-15E編隊よりもエアフォースワンを狙うようになってくる。敵編隊は、低高度と高高度に分かれて、大きく回り込みながらエアフォースワンの背後をとることが多い。

MiG-29が攻撃してくる位置は、エアフォースワンの背後になっているので、先回りして先制攻撃するか、エアフォースワンから距離を取って、後ろに付いたMiG-29をミサイルで迎撃するのが効果的だ。数が多いときは僚機に攻撃命令を出し、ミサイルで迎撃してもらうといい。



MiG-29を追尾中。この機は、急降下しながらエアフォースワンの背後に付こうとしている



敵戦闘機をすべて撃墜し、エアフォースワンは守られた。この後、映画「エアフォース・ワン」のように破損して高度が落ちていく……ということはない

マルチプレイでの攻略ポイント

このミッションも、マルチプレイで楽しむのにお勧めのミッションだ。まず、USAFで給油可能なミッションはこれだけなので、本来の任務を放り出して、マルチプレイでの編隊を組んだ給油訓練もできる。

もちろん、エアフォースワンを護衛する任務も迫力があって楽しめる。マルチプレイで楽に攻略する方法は、何機かがエアフォースワンの前に出て、近づく敵機を迎撃し、残りはエアフォースワンの後方で距離を取れば、敵機が目の前にその背後を見せた形で現れるので迎撃しやすい。ただし、機関砲で敵機を撃墜するときは、エアフォースワンに当たらないように注意しよう。

リプレイ機能を活用

USAFはリプレイ機能が装備されているので、後から再生してミッションプレイでの任務内容を反省したり、対戦での機動を研究したりすることができる。それぞれのミッションブリーフィング画面には、“RECORD MISSION”ボタンがあり、リプレイを撮れるようになっている。今回紹介したミッションのそれぞれを攻略したリプレイファイルが、付録CD-ROMに収録されているのでぜひ参照してもらいたい。

リプレイファイルをコピーする場所は、USAFをインストールしたフォルダ下のRESOURCE¥RECORDER。このフォルダ内にリプレイファイルを入れればよい。

なお、このリプレイ機能を活用して、迫力ある映像を作れないか試みてみた。TRAININGモードに“Step Down Training”という低空飛行のトレーニングミッションがあるが、ここで曲芸飛行を交じえて収録したリプレイファイル[SDT FUJI F15C.REC]と[SDT FUJI F22.REC]も収録されているので、フライトテクニックの参考にしてほしい。



このリプレイをAVIファイルにしたものが、http://www.acehangar.net/school/usaf.htmlにアップされている。USAFの製品版を持っていない人は、そちらを参照してほしい



ベストセラー小説が待望のゲーム化
異能者となり盗まれた封印を奪回せよ

アメリカでベストセラーとなっているファンタジー小説「The Wheel of Time」シリーズ。独自の世界設定、複雑な人間模様、壮大なエピソードが絶妙に絡み合い、多くの人々を魅了している。その人気小説の世界をベースに制作された3D戦略アクションがついに発売されたのだ。ここでは、シングルプレイとマルチプレイで異なるゲームモードを持つ、このゲームの魅力についてお伝えしよう。

Information

開発元	：Legend Entertainment社
発売元	：GTインタラクティブ
販売元	：ソースネクスト株式会社
問い合わせ先	：ソースネクスト・インフォメーションセンター 03-5350-4844
価格	：オープン
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上（Pentium II 233MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：PCIバス対応のビデオカード（3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	：500MB以上
CD-ROMドライブ	：必須
サウンド	：Windows 95／98対応のサウンドカード
対応API	：Glide、Direct3D、OpenGL、MeTal
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アクションとシューティングになぞ解きも加わるシングルプレイ

「THE WHEEL OF TIME」(以下、WoT)のシングルプレイでは、1人称視点のミッションクリア型の3Dアクションが楽しめる。プレイヤーは、Aes Sedai(アエズ・セダーイ：女性異能者の集団)のElayna(エレイナ)となって、小説の世界観を下地にした全18エピソードをクリアしていくことになる。

Elaynaは、ステージの各所に落ちているTer'Angreal(テル＝アングリアル)と呼ばれるアイテムを手にすることで、さまざまな能力が使えるようになる。



モンスターに襲われたティンカー(鋳掛屋)のワゴン。ほろの模様など、細かい描き込みにご注目



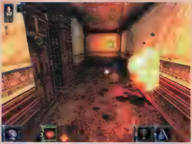
WoTのシングルプレイは3Dアクションとなっている。敵はこちらの攻撃をよけながら、飛び道具を使って攻撃するなど、なかなか頭がいい

Ter'Angrealには、攻撃的なものや防御的なものなど、さまざまな効果があり、それらを使ってTrolloc（トロローク）やMyrddraal（ミルドラル）といったモンスターを倒していく。

見た目はQUAKE系3Dシューティングに似ているが、シューティング要素が濃いわけではない。ステージによってはパズル的な要素を含んだ場所もあり、頭を使わないと先に進めない個所も多いのだ。ある種、トゥームレイダーシリーズなどにも通じる部分があり、アクションとシューティング、そしてなぞ解きが合わさったぜいたくな内容となっている。



ゲームフィールドは広いだけでなく、高さもある。ステージが進むにつれて、複雑な構造が増えてくる



爆発が起こると、その様子がきれいに石の天井に映り込む

デスマッチとわな設置モードの2種類があるマルチプレイ

一方、マルチプレイでは、デスマッチ形式の“Arena”と、戦略要素を兼ね備えた“Citadel”の2種類の対戦が楽しめる。

Arenaは、文字どおり闘技場で、キャラクター同士が前述のTer'Angrealと呼ばれるアイテムを武器や魔法のように使って相手を倒し合うデスマッチモードである。相手がどのTer'Angrealを使って攻撃、または防御をしてくるかで、こちらの出方も柔軟に変えていかなければならず、単に撃ち合うだけではない戦略的なプレイが要求される。

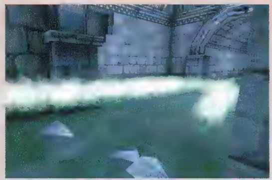
Citadelは、デスマッチとは少々趣が異なるモードで、プレイヤーがテレポーターでつながったCitadel(砦)にわなや衛兵を設置してSeal(封印)を隠し、互いにそれを奪い合うというルールだ。どこにわなを設置するか、衛兵をどう配置するかが勝負を左右するため、実際に対戦が始まる前の準備である“Citadel Edit”による砦内部の構築が、ゲームのポイントとなる。わなには相手をさえぎる壁や、床や壁に設置できる飛び出すやり、落とし穴といったものがあり、わなとわな、もしくはわなと衛兵のコンビネーションをよく考えなければならない。



マルチプレイのCitadelモードでは、砦の内部にわなや衛兵を設置する。ゲーム開始と共にそれらが自動的に作動するようになっている

UNREALエンジンを改良した比類なきグラフィック

ゲームモードと共に注目したいのは、その美しいグラフィックである。WoTはUNREALエンジンを改良したものを使用しており、スムーズなキャラクターアニメーションやマッピング技術を多用した映り込み、3Dポリゴンと2Dスプライトを効果的に使用したグラフィック表現、細かく描き込まれたテクスチャーなど、見どころが多い。攻撃魔法の爆発や岩が落ちたときの土煙などは、半透明スプライトによって描かれており、リアルなゲーム世界を演出している。また、レベルの切り換えはシームレスなため、ステージが変わるとき以外にローディングに悩まされることがなく、広いゲームフィールドをストレスなく移動できる。



画面では分かりにくいが、霧の触手はスプライトで表現されている。霧の縁が半透明で表示され、後ろの背景まで透けて見える

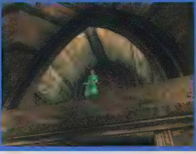
特殊能力を持つシングルプレイの主人公Elayna

シングルプレイでプレイヤーが操ることになるElaynaは、Aes Sedaiと呼ばれる異能者の1人で、One Power(ワンパワー:絶対力)と呼ばれる力を操る。ゲームでは、Dark One(ダークワン:魔王)を封じていたSealの一つが奪われ、それを取り戻すために旅へ出ることになる。

Aes Sedaiは、その目的によってRed、Blue、White、Green、Brown、Yellow、Grayの七つのAjah(アジャ:会派)に分かれており、Elayna自身は知識の収集を目的とするBrown Ajahに所属している。

彼女たちはAmyrlin Seat(アミルリン・シート:アミルリン位)という名称を持ったAes Sedai全体のリーダーを1人選出するが、その秘書的な役割を果たすのがKeeper of the Chronicle(キーパー・オブ・クロニクルズ:記録管理官)という役職で、事件前にElaynaはこの地位にあった。

Aes Sedaiの活動の中心にあるのはWhite Tower(ホワイトタワー:白い塔)という建物で、オープニングムービーに出てくるElaynaの部屋もここにある。各地でスカウトされた、または自ら希望してやってきたAes Sedaiとしての能力を秘めた女性たちは、このWhite Towerで訓練を受ける。ゲームのチュートリアルもこの訓練エピソードを下地にした内容になっていた。



Aes Sedaiのリーダー [illegible] 3Dサウンドによって、[illegible] かれば小さく聞こえる

40種類に及ぶ魔法の産物 Ter'Angreal一覧

プレイヤーがゲームを進めていく上で、Ter'Angreal(テル=アングリアル)の使い方が非常に重要となる。初期装備されている微力なものから、大きな効果が期待できるものまで、その種類もさまざまである。ここでは、使用することで多様な能力を発揮できるようになるこのアイテム群をすべて紹介しよう。

攻撃と防御で使い分けるTer'Angrealのシステム

WoTにはTer'Angrealと呼ばれるアイテムが40種類用意されている。武器や魔法を使用するように、キャラクターはTer'Angrealを使って攻撃や防御を行う。中には直接戦闘に関係ない効果を持つものもあり、これらはパズルを解く際に利用する。

ゲームでは、フィールドの所々に各種Ter'Angrealが落ちており、手に入れた瞬間に数字キーへ自動的に割り振られる。同じ数字キーに該当する複数のTer'Angrealを手に入れた場合、武器を持ち替えるように場面に応じて切り替えることができる。その場合、一つの数字キーには最大四つまで登録され、数字キーを繰り返し押して切り替えるようにする。基本的に、使用できる回数には限界があるが、Air Pulseのように無限に使用できるものもあり、効果の大きいものを温存しながら戦うこともプレイヤーには求められるだろう。

ゲーム中に登場するTer'Angrealの効果は、すべて原作の小説に登場するものである。細かい部分で多少異なるものもあるが、原作を読んでいると「ああ、あそこでだれそれが使っていた、あれか」といった楽しみも生まれる。



Ter'Angrealを選択してからF2キーを押したときに出る画面。詳しい解説と、原作から関連する部分の引用文も表示される



画面下部に並んでいるアイコンがTer'Angrealを示す。敵との距離やその時の状況によって素早く切り替えなければならない。数字キーのほかに、マウスのホイールを回すことで切り替えることもできる



Fireballは一直線で標的めがけて飛んでいき、当たると爆発してダメージを与える。近距離にいる場合は自分もダメージを受けてしまうので、注意が必要だ

Ter'Angreal一覧

名称	効果	属性
Absorb	短時間キャラクターの周りにシールドを張り、敵からのTer'Angrealの攻撃を吸収して、自分のものにする	A、E、F、W、S
Air Pulse	キャラクターの正面に向かって小さな空気の弾を発射し、ダメージを与える	A
Air Shield	Air属性の攻撃に対してシールドを張り、ダメージを減少させる	A
Aura of Unraveling	これを仕掛けた場所のそばを歩く者がいたり、攻撃が当たったりすると、一定時間Balefire以外のTer'Angrealが無効になる空間が発生する	A、E、F、W、S
Balefire	あらゆるものを貫通する光線。クリックしている時間によって破壊力がアップする	A、F、W
Chain Lighting	プレイヤーが電気のオーラに包まれる。このオーラに触れた敵はプレイヤーと電気のつるで結ばれ、効果が切れたり、遠くに逃れたりしない限りダメージを受け続ける。これを水に放つと、水中にいる敵はダメージを受ける(プレイヤー自身も含む)	A、F、W
Champion	Championクラス(3段階の最上級)の兵隊を召喚する	S
Dart	矢が真っすぐ遠くまで飛び、標的にダメージを与える	A、F
Decay	一定時間、敵のHealthとTer'Angrealのエネルギーを奪う	W、S
Disguise	プレイヤーに最も近い場所にいる人物や生物に変身する	S
Distant Eye	任意の場所に設置すると、プレイヤーは離れた場所からこれを通して様子を見ることができ、視野内の敵も攻撃できる。Distant Eye自体は攻撃力がなく、簡単に壊される	A、E
Earth Shield	Earth属性の攻撃に対してシールドを張り、ダメージを減少させる	E
Earth Tremor	任意の場所に激しい揺れを起こす	E
Explosive Ward	近づくと地の噴出を引き起こし、ダメージを与える。近づく者がいなかったり、攻撃が当たったりしなければ、一定時間後に爆発して消滅する	E、F
Find Target	プレイヤーに向かってくる攻撃の矛先を変え、一定時間、最も近くにいる者へ向けさせる。視野の内/外という影響は受けない	A、S
Fireball	標的に当たると爆発を起こしてダメージを与える炎の弾。水中では無効	F
Fire Shield	Fire属性の攻撃に対してシールドを張り、ダメージを減少させる	F
Fork	一定時間、盾を作る。攻撃がこれを通過する場合はダメージを受けるが、逆に攻撃者へダメージを倍にして返す	A、E、F、W、S
Freeze	一定時間、標的が身動きできない状態にする	W
Guardian	Captainクラス(3段階の中間)の兵隊を召喚する	S
Heal	プレイヤーのHealthが少し回復する	A、W、S
Levitate	プレイヤーを地面から少しだけ浮かせる	A
Light Sphere	プレイヤーの頭上に光る球を浮かばせる	A、F
Minion	Soldierクラス(3段階の最下級)の兵隊を召喚する	S
Personal Illusion	一定時間、プレイヤーの分身を作成する	A、S
Personal Shield	プレイヤーが受けるダメージを緩和する	A
Reflect	プレイヤーに放たれた攻撃の効果を、攻撃者にはね返す	A、E、F、W、S
Seeker	標的に向かって追尾する爆発性の球を発射し、ダメージを与える	A、F
Sever	一定時間、任意の相手とプレイヤーの間にバリアーを作る	A、E、F、W、S
Shift	数歩先の空間にテレポートする	A、S
Soul Barb	一定時間、標的がTer'Angrealを使用するたびにダメージを与える	S
Spirit Shield	Spirit属性の攻撃に対してシールドを張り、ダメージを減少させる	S
Swap Places	敵とプレイヤーのいる場所を交換し、プレイヤーを標的にした攻撃を、反対に相手に当てることができる	S
Taint	標的がTer'Angrealを使用するたびにダメージを与える。効果の大きいTer'Angrealほどダメージが大きい	A、E、F、W、S
Tracer	最も近くにあるSealに向かって光の筋が残される。筋は一定時間で消える	A、F
Trap Detect	一定時間、周囲に仕掛けられたわなに近づくと警告が出され、最も近くにあるわなの所在が表示される	A、E、W
Unknown	なぞに包まれたTer'Angreal。効果不明	A、E、F、W、S
Unravel	一定時間、プレイヤーと周囲に影響を及ぼす効果やわなが無効化される	W、S
Water Shiled	Water属性の攻撃に対してシールドを張り、ダメージを減少させる	W
Whirlwind	アクティブの間、標的は空中に持ち上げられてプレイヤーのなすがままになってしまう	A

注:属性は、Ter'Angrealが使用する元素を示す。A=Air、E=Earth、F=Fire、W=Water、S=Spiritとなる

THE WHEEL OF TIME

WoTを100倍面白くするための基礎知識

原作の小説の世界を味わおう

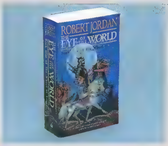
時の車輪が回るたびに時代は到来し、伝説となる記憶を人々に残しながら過ぎ去っていく。伝説はやがて神話と化し、同じ時代が再び巡ってくるまでには、その神話さえもが忘れられてしまう。ある時代――ある者には第3期と呼ばれるその時代、まだ来ぬ時代であり、すでに遠く過ぎ去ってもいる時代――に、[illegible]旋風が巻き起こった。この旋風が始まりなのではない。時の車輪の回転には始まりも終わりもないのである。しかしそれは、一つの始まりではあった。

The Wheel of Time, by Robert Jordan

名作が創造されていく過程がリアルタイムで体験できる

Robert Jordan氏の著書『The Wheel of Time』は、アメリカでは1990年に第1巻が発売されて話題となり、現在第8巻までが出版されている本格派ファンタジー小説である。その販売総数は1000万部を超えるとも言われており、ファンタジー小説としてはJ.J.R. Tolkien氏による『指輪物語』以来、もしくはそれ以上の成功を収めた大ヒット作であると言えるだろう。うわさによると11巻か12巻で完結するらしいが、その世界観の広がりは、現在でもとどまるところを知らない。

冒頭にある文章で必ず始まるこのシリーズは、その内容からも分かるように、ある種哲学的で、子供だけでなく大人も楽しめる文学として読むことができる。“時の車輪”自体のコンセプトが仏教用語の“輪廻”に起源を持つことは言うまでもないが、そのほかにも、聖書、アーサー王伝説、ケルト神話、東洋神話に至るまでのありとあらゆる書物から引用された出来事や法則、風習や人物名が散りばめられている。アメリカでこの小説のファンを捕まえて、その良さを問えば、十中八九“その世界観の繊細な描写”と答えるだろう。街の風景から人物の容姿、部屋のタンスのデザインや酒場の合唱風景までが、小説の至るところで事細かく描かれている。登場人物は軽く1000人を超え、さまざまな政治勢力や文化が入り乱れての壮大な物語が展開しているのだ。



アメリカの出版元であるTOR Books社のイギリスブランド、Orbitから発売されている『The Wheel of Time』シリーズの第1巻『THE EYE OF THE WORLD』。総ページ数は800ページにも及ぶ



日本では、早川書房から原作の第3巻終盤までが日本語訳で発売されている（写真はハヤカワ文庫版の 竜王伝説1 竜王伝説2 。斉藤伯好訳）

光と闇の戦いのはざまに登場する救世主 竜王ランド・アル＝ソア

各巻が700〜1000ページで構成されるこの小説の粗筋を、一言で言い表すのは非常に難しいが、簡単に言うと、

「政治権力さえも及ばない片田舎で育った青年ランド・アル＝ソア（以下、ランド）が、世界とそこに住む人々を闇の大王ダークワンの支配から救うために、竜王の生まれ変わりとして自らの命をかけて戦うという、正義と悪の終わりなき闘争を描く」

となるだろう。

この世界には、トゥルーソースと呼ばれる魔法の源泉から放出されるワンパワーという魔力が存在し、まれにそれを感じることのできる異能者が誕生するという。人類が栄華を誇った“伝説の時代”と呼ばれた3500年ほど前の時代には、それほど珍しい能力でもなかったが、文明の衰退と共に異能者たちの数も激減してしまった。正当な教育を受けなければ、誤って自分を破壊してしまうこともあるという恐ろしい魔力で、アエズ・セダーイと呼ばれる女性の異能者は、タール・ヴァロンの地で組織的な活動／教育を行い、存続を図っている。男性の異能者は、伝説の時代に終止符を打ったダークワンとその時代の竜王、ルーズ・セリン・テラモンとの戦いでその源が汚されてしまい、ワンパワーを感じる間に狂気に染まってしまうようになっている。そのため、現世ではトゥルーソースを感じることのできる男性は、アエズ・セダーイによって無力化されるか、命をも奪われてしまうという風習が出来上がっている。

男性の異能者への汚染は竜王ルーズ・セリン・テラモンも例外ではなく、闇の大王ダークワンをシャヨル・グールの地に封じ込めることに成功したものの、その狂気から逃れきれずに最愛の妻を含める一族郎党を殺りくしてしまい、自害によって闇王の呪縛から逃れたという伝説が残っている。近年、その封印の力が弱くなっており、ダークワンと共に封じられていた13人のフォーセーケンたちが逃げ出しているというのが、この小説とゲームのWoTに共通する下地となる部分である。

主人公ランドは潜在的にワンパワーを有し、予言書に描かれた人物として、狂気と戦いながらも成長していく。その過程には、ダークワンとその魔軍に対抗するために、まず全世界を一つに結束させなければならないという絶対条件がある。それを手助けすることになるのが、ランドの幼なじみであるマットやペリン、後にアエズ・セダーイとして成長するエグウェーン、ナイニーヴ、エレインの3人娘、ランドを見いだしたアエズ・セダーイのモイレインとその護衛士ラン、予知能力のあるミン、そしてなぞのアイール族の面々などである。さて、ランドは世界を闇の力から救うことができるのか。また、そのために、いかなる代償を払わなければならないのか？

（奥谷海人）

Assassinが待つ城塞を目指せ シングルプレイのステージ攻略

ここでは、シングルプレイの序盤の2ステージを紹介しよう。最初のステージのマップは単純で、道に迷うことはないが、目的地となるShader Logothは複雑な構造となっている。また、死角からモンスターがいきなり飛び出してくるので、油断はできない。掲載したマップを参照しながら慎重に攻略していこう。

Stage1 Bank of the Manetherendrelle

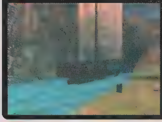
クリア条件：Assassinを追ってShader Logothに入る
登場モンスター：Trolloc

最初のステージだけあって、難易度自体は低い。マップは入り組んでいないので、道なりに進んで行けば、目的地のShader Logothには難なくたどり着けるだろう。スタート地点の近くにある小さな池からは細長い通路が伸びており、もう一つの池につながっている。途中にはダメージを軽減してくれるPersonal Sheildがあるので、忘れずに取っておこう。

所々で出現するTrollocには2種類のタイプがある。肉弾戦タイプは素早くプレイヤーに駆け寄ってきて襲い掛かり、飛び道具タイプは遠距離から手おのを投げつけてくる。肉弾戦タイプは後退キーを押しながらAir PulseやDartなどの攻撃的なTer'Angrealで仕留められるが、飛び道具タイプはこちらが近づこうとすると後退するので、なかなか戦いづらい。このステージで手に入る攻撃系のTer'AngrealはFireballとDartだが、Fireballは数が少なく貴重な上、敵が接近してきたときには自分も爆風でダメージを受けてしまう。敵の攻撃を左右に避けつつ、Dartを撃ち込み、要所でFireballを使おう。

マップを進んで行く途中、身長よりも深い池や川が何ヵ所かある。そこに落ちてしまった場合、Shiftキーを押せば、水面に顔を出せる。水中を泳ぐ場合は、視点を水中に落とし、前移動のキーを押せばいい。かなりの時間潜っていられるが、残りの酸素量などを示すインジケーターは表示されない上、一定時間がたつとダメージを受け始めるので、顔はなるべく水面に出しておこう。

Point1



船から降りた場所でゲームが始まる。初期装備はAir Pulseしかない。ちなみに、マップの途中で川に落ちても、このスタート地点のすぐそばまで押し流され、上陸することができる。

Elaynaは、Aes Sedaiたちの都市Tar Valonから船でやって来るという設定である。船はすぐにその場を去ってしまう

Point4



目的地であるShader Logothの前ではTrollocが見張りをしており、近づくと飛び道具を使ってくる。なるべく高台からダメージを受けずに倒したい。Trollocはこちらに気が付くと、たき火のある高台まで上ってくるので、背後から襲われないように注意しよう。

満月をバックにそびえ建つShadar Logoth。画面右奥にある岩の後ろへ行くと、Fireballが置いてある

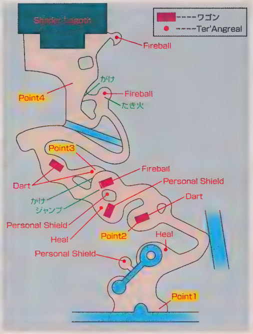
Point2



あちこちにティンカーのワゴンが壊れたまま放置されており、NPCの死体が転がっている。この辺りからTrollocが襲い掛かってくるので、動いているキャラクターがいたら、素早く距離を置くようにしよう。死体のそばやワゴンの中には、Ter'Angrealがあることが多い。

最初の武器系のTer'Angreal(Dart)が落ちているティンカーのワゴン。あちこちに散らばっている死体も、このワゴンのように色鮮やかな服を身に付けている

Stage1のマップ

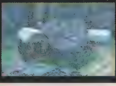


Point3



ワゴンわきにある坂を上ると、がけの上にたどり着く。ここから、道を挟んだ向かい側のワゴンの近くにある大きな岩にジャンプで飛び移ることができる。岩の上にはPersonal Shieldがあり、そこからワゴン内部に下りると、Fireballが手に入る。ちなみに、このワゴンの中へは、地面からジャンプしても入ることはできない。

がけに上る坂の手前で、Trollocがワゴンの上から武器を投げつけてくることもある。Air Pulseでは太刀打ちできないので、Dartを確実に当てていきたい



がけの上の縁から少し離れて、助走してジャンプしよう。Elaynaのジャンプは以外と飛距離が出るので、遠距離でも渡れてしまう

THE WHEEL OF TIME

Stage2 The Street of Shader Logoth

クリア条件：Shader Logoth内のクリア地点に到達する
登場モンスター：Mashadar Tendrils, Minion

Assassinを追ってShader Logoth内部に入ったものの、城の一部を壊されて通路はふさがってしまう。そのため、複雑な構造を持つ城の内部をくまなく探す羽目になる。城の内部では、Minionというモンスターが暗がりに隠れていることが多く、こちらが後ろを向いた途端に襲い掛かってくることもしばしばある。プレイヤーの飛び道具を素早く避けながら接近してくるため、複数を相手にすることは難しい。暗がりがある場所では四方にじゅうぶん注意し、彼らの光る赤い目を発見したら少しさがり、遠くから1匹ずつ確実に倒していきたい。

城の内部で最も厄介なのは、霧状の亡霊Mashadar Tendrils（以下、Mashadar）である。Mashadarは攻撃範囲内にプレイヤーが立ち入ると、どんどんダメージを与えてくる。そのため、彼らの行動範囲外に急いで移動しなくてはならない。

Stage2では、追いかけているAssassinと所々で接触するが、実際にAssassinを倒すのがステージクリアの条件ではなく、城の最奥部にあるベランダ状の場所にたどり着くことで、次のステージに進むことができる。城を通り抜けることだけを第一に考えて進んで行こう。

Stage2のマップ1



Point 1

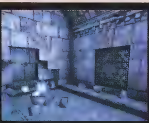
MinionはElaynaばかりではなく、Trollocにも襲い掛かってしまう。暗い場所に赤い目が二つ光っていたら、Minionが隠れている証拠なので、照準を合わせてこちらから先に倒してしまおう。



暗がりで赤い目が光っていたので、Fireballを撃っておびき出した。DartとHealが落ちているポイントなので、確実にMinionを仕留めておきたい

Point 3

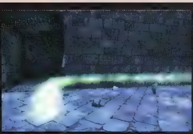
ここで通路は行き止まりになっているが、ShiftのTer'Angrealが落ちている。これを使用すると、数歩先にテレポートすることができるので、金網の正面に立ってShiftを使用し、向う側にテレポートしよう。



今まで戦闘系のTer'Angrealしか落ちていなかったが、ここでチュートリアルでも練習したShiftが初めて登場する

Point 2

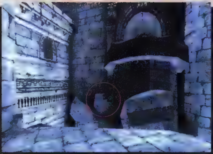
1階に下りてしばらく進むと、霧状のMashadarが徐々に姿を現し、プレイヤーの周りを取り囲みながらダメージを与えようとする。Mashadarに追い付かれないように、走って先に進もう。らせん階段のそばまで逃げれば、Mashadarは追ってこない。ただし、暗がりにはMinionが隠れているので注意が必要だ。



Mashadarはかなり速いスピードで襲い掛かってくる。取り囲まれないうちに素早く逃げよう

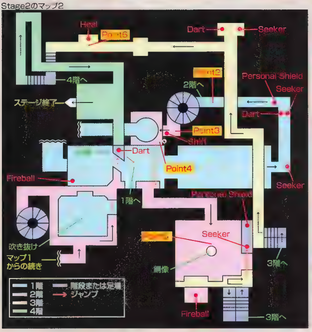
Point 4

向かい側の柱の左側にジャンプし、倒れた柱の影になっている通路にさらにジャンプして入り込む。距離があり、失敗しやすい場所なので、必ずセーブをしてからチャレンジしたい。倒れた柱のそばに渡った後、通路に入るために少し下がり、いちばん高くなっている場所からジャンプする必要がある。



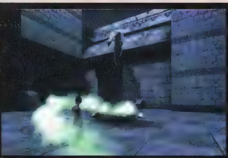
地面が大きく揺れた後に、向かい側の柱から大きな石が転げ落ちる。揺れが収まったら、柱の左側を狙って大きくジャンプしよう

Stage2のマップ2



Point 5

銅像のある広場に出ると、銅像部分からMashadarが触手を伸ばしてくるため、急いで正面奥の階段を上る必要がある。銅像のそばにAssassinが立っている場合もあるが、ここで彼と戦っても倒すことはできず、反対にやられてしまう。何もしなければ攻撃はしてこないので、ここは無視して、階段を上った先にある左側の壊れた壁を抜けて先に進み、さらに上って壁の上を歩き、Seekerのある足場にジャンプする。そこから、階段を下りて先に向かおう。



目の前にAssassinがいると攻撃したい誘惑に駆られるが、攻撃はまったく効かない上、Mashadarがすぐに出てきてしまう

Point 6

ここまで来れば、あと一息でステージクリアとなる。この先は狭い通路でMashadarが出てくるため、それを避けるように走り抜けなければならない。Healで体力をじゅうぶん回復させてから先に進もう。通路の先には、広い部屋とベランダ状に中庭に突き出た場所があり、ここから外に出ると自動的にムービーが始まって次のステージに進むことができる。

次号予告

マルチプレイモード解説

次回の特集では、WoTのマルチプレイについて解説する。ArenaとCitadelという二つのゲームモードについて、それぞれ有効な戦術を紹介する予定だ。

壮大なストーリーと美麗な3DグラフィックのULTIMA最終章が登場

ULTIMA ASCENSION

1999年冬に発売された「ULTIMA Ⅸ:ASCENSION」は、1979年に発売された「AKALABETH」から数えると11作目に当たる(『UNDERWORLD』、『ULTIMA ONLINE』を除く)。「ULTIMA Ⅰ:THE FIRST AGE OF DARKNESS」から続く三部作の最終章であり、最後のULTIMAとも言える。ちなみに、英語のASCENSIONとは、“上昇”という意味だ。



ULTIMAシリーズの最終章として

ULTIMAシリーズの歴史を追ってみよう。ULTIMAシリーズの生みの親リチャード・ギャリオット氏が18歳の時に制作した「AKALABETH」はULTIMAの名こそ冠してないものの、その世界観の基礎を作ったゲームである。ここから発展したゲームとして、1980年に「ULTIMA Ⅰ:THE FIRST AGE OF DARKNESS」が登場する。その2年後(1982年)には「ULTIMA Ⅱ:THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS」が発売され、紀元前900万年から西暦2112年まで時の壁を超えて世界を救うという壮大な物語がプレイヤーを魅了した。この年代表記からも分かるように、2作目は架空の世界ブリタニアが舞台ではない。1983年に発売された3作目「ULTIMA Ⅲ:EXODUS」では、Britainなど現在のULTIMAファンにはおなじみの地名が現れる。ここまではモンディンという、「ULTIMA ONLINE」(以下UO)のオープニングにも登場している、邪悪な魔法使いから世界を救うというのがストーリーのベースになっていた。

1985年に発売された「ULTIMA Ⅳ:QUEST OF THE AVATAR」からは、八徳の概念がゲームの中に取り入れられ、UOとほぼ同じ世界観が与えられる。当時、海外RPGの日本語版が次々と発売され、コンピュータRPGの草分けとして「WIZARDY」シリーズと比較されることがよくあった。第2部とも言える八徳シリーズは、1988年に「ULTIMA Ⅴ:WARRIORS OF DESTINY」、1990年に「ULTIMA Ⅵ:THE FALSE PROPHET」と続き、世界を守るという目的と並行して英雄としての資質を試されるという要素がゲームの主題となっている。

1992年に発売された「ULTIMA Ⅶ:THE BLACK GATE」は、同じく七番目のシリーズ番号が与えられた「ULTIMA Ⅶ PART2:SERPENT ISLE」と2分割されている。ここから物語にガーディアン戦記という要素が加わり、大きく膨らんでくる。そして、1994年には「ULTIMA Ⅷ:PAGAN」が発売されている。なお、シリーズのすべては「ULTIMA COLLECTION」(特別限定版のDRAGON EDITIONに付属している)として入手可能である。

1997年にULTIMAの世界観を使ったオンラインRPG、UOが発売されると、それまでULTIMAシリーズを知らなかったプレイヤーも巻き込んだ、ネットワークRPGブームが起こった。このとき、ULTIMAシリーズの開発元であるOrigin Systems社は“ネットワーク非対応のゲームは今後作らない”と宣言し、開発が開始されていた、「ULTIMA Ⅸ:ASCENSION」(以下、UA)がULTIMA最後のストーリーとなった。

ULTIMAシリーズ最終章であり、Origin Systems社最後のシングルプレイRPGであるUAは、リチャード・ギャリオット氏が自ら制作指揮を執るために、プロデューサーとしての立場を捨ててまで完成を目指したと言われる大作だ。これまでも多くの影響をほかのゲームに与えてきたULTIMAシリーズだけに、ファンならずとも期待は高まる。

“これがAvatarとしての最後の旅になるだろう”という予言の解釈はプレイヤーに任せるとして、存分にULTIMAの世界を味わっていただきたい。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information	
開発元	Origin Systems社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	8,800円(プレミアムエディション 11,800円)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium Ⅱ 266MHz以上(Pentium Ⅱ 400MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D対応、メモリー8MB以上の3Dアクセラレーター(メモリー16MB以上推奨)
HD容量	600MB以上(1GB以上推奨)
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX7に対応のサウンドカード
対応API	Glide、Direct3D
発売時期	1999年2月24日発売予定(海外では発売中)

八徳という価値観についての考察

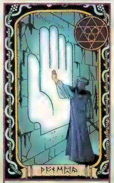
ULTIMAの世界には、ブリタニアの民を導く指標として八つの徳が存在している。世界の統治者であるLord British以下、すべての住民にとって八徳が価値観の中心となっているのだ。この世界では、八徳に対してプレイヤーがどう感じるかは、プレイヤーの意志にゆだねられている。ここでは、筆者の個人的な八徳に対する考え方を示すことにしよう。

Humility(謙譲)



分をわきまえ、必要のない物は、それを必要としている者に分け与える心

Honesty(誠実)



何ものにもとらわれない真実の目をもって、正直に振る舞う心

Compassion(慈悲)



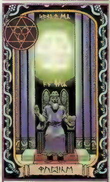
卑しい者に対しても、救いを求められれば、哀れみを与える心

Valor(勇敢)



絶体絶命の危機に陥ろうとも、わずかな可能性を捨てずに、困難に立ち向かう心

Justice(公正)



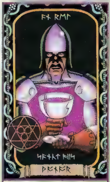
一度決めたルールは、それが多数の不利益になろうとも、厳格に守る心

Sacrifice(献身)



与えられた使命に対して、すべてを失うことになっても、成し遂げる心

Honor(名誉)



卑劣な行為を憎み、誇りをもって、正々堂々と振る舞う心

Spirituality(崇高)



自らを強く律し、慈愛をもって、常に正しく清くあろうとする心

ULTIMA IX:ASCENSIONとULTIMA ONLINEのRPG観の違い

ロールプレイングゲームの"ロールプレイ"とは、本来"役割を演じる"という意味である。オンラインRPGの代名詞とも言えるUOは、架空世界の住人として暮らすという点では自由度が抜群に高い。プレイヤーは、それぞれ世界の中でどんな暮らしをしたいのか自由に決め、勝手に自分の"役割"を演じている。

ネットワークに対応していないULTIMAシリーズは、Avatarとして与えられた役割を演じなければならない。ゲームデザイナーが提供するストーリーを追いやすく、作品としてのRPGを楽しめるという点では、ネットワークRPGより有利である。そのためUAでは、モンスターを倒し続けてレベルアップするような単純作業はほとんどなく、あくまでストーリーがゲームプレイの中心となっている。どちらかというとアドベンチャーゲーム指向が強くなっているので、これまでのRPGのイメージでプレイし始めると、違和感を覚えるかもしれない。

UAのブリタニア地図

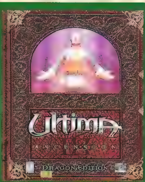


UOのマップを見慣れている読者には、似ているようで違う世界地図という印象を受けるだろう。VesperやSerpents Holdなどの町が無く、TrinsicはBritainから陸続きではない。同じBritania(ブリタニア)を扱いながら、シリーズごとにマップが異なるというのもULTIMAシリーズの特徴である

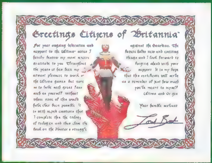
ULTIMA IX:ASCENSIONには特別パッケージが用意されている

アメリカで発売されたパッケージには、通常のものと特別限定版のDRAGON EDITIONがある。通常のパッケージには、ゲームCD(2枚組)のほかに、布製世界地図とタロットカード(八徳の図柄)などが付属している。ゲームをプレイするだけなら、こちらでも良い。

特別限定版のDRAGON EDITIONには、通常版の付録に加えて、アンクをかたどったペンダントヘッド、UTIMA IからULTIMA VIIIまでを収録したULTIMA COLLECTION CD-ROM、50人によるオーケストラ演奏で録音されたULTIMA音楽CD、Lord British証書、本革風カバー付きマニュアル2冊などが付属している。筆者も思わず海外通販で予約してしまったほど、ULTIMAファンの心をくすぐる付録の数々である。日本では"プレミアムエディション"という名前で2000年2月24日に発売される予定だ。



DRAGON EDITIONパッケージ



Load British証書

完全3Dならではの操作方法とシステムを詳細解説

あたかもCGムービーのような美麗なグラフィックが大きな特徴であるUA。UOをプレイしたことがあるユーザーならば、操作の面でつまづくことは少ないが、3D視点のゲームならではのポイントもある。ここでは、そうした実際に役立つ情報を交えつつ、ゲームの基本となる操作方法やシステムについて解説していこう。

基本画面の見方と重要な三つのプレイモード

全編3D視点で展開するUAのメイン画面には、HPやManaなどの基本情報が画面の四隅に表示される。必要に応じてアクセスするBackpack(バックパック)やSpellbook(スペルブック)などは画面下部にまとめられるようになっている。ここでは基本操作を説明していく。

移動や戦闘などのさまざまな行動は、すべてこのメイン画面を通して行われる。そのため、UAにはMovement(移動)、Combat(戦闘)、Hand(ハンド)という三つのモードが用意されている。以下にそれぞれの操作方法を示すので確認しておこう。

プレイする上で注意してほしいのが、各モードにおけるマウスの役割の違いだ。移動や戦闘モードでは、マウスは視点を変えるために用いられるが、ハンドモードでは、直接、対象を指し示すために使用する。数時間もプレイすればなじめるとは思うが、開始直後は戸惑うことが予想される。初めは次のポイントを心掛けて操作するとよいだろう。

1.ドアを開ける際は距離を置く
2.アイテムを拾う際は、適切な視点変更を行った後で、Handモードへ移行する
3.町中では不要なトラブルを避けるため、戦闘モードを解除しておく

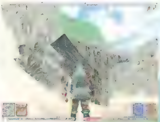
UAメイン画面



基本操作キー

キー	説明
Q	Hand(アイテム取得)モードへの移行と解除
TAB	Combat(戦闘)モードへの移行と解除
J	Journal(ジャーナル)へアクセス
B	Backpack(バックパック)へのアクセス
S	Spellbook(スペルブック)へのアクセス
F1～F12	Tool Belt(ベルト)へのアクセス
CTRL+S	セーブ画面へのショートカット
CTRL+L	ロード画面へのショートカット

Movementモード



UAでは、"ジャンプ"や"よじ登る"といった動作を駆使しないと先へ進めない場面も多い。このあたりは「トゥームレイダー」などの3Dアクションの操作性に近い



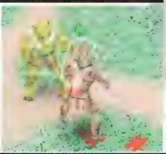


泳ぐ際は、視点を上に向けて前進すると浮上し、下に向けて前進すると潜ることになる。水中では一定時間しか息が続かないので注意が必要だ

Movementモードでの操作キー

キー	説明
マウスを右クリック	前進
マウスを右クリック+Shift	走る
Caps Lock	走行モードへの移行と解除
Space Bar	ジャンプ
C	よじ登る
↑	前進
→	右へサイドステップ
←	左へサイドステップ
↓	後退

Combatモード



Combatモードでの操作キー

キー	説明
マウスを左クリック	攻撃
マウスを左クリック+CTRL	スペシャルアタック(修得後)
Z	盾による防御
T	オートターゲットモードへの移行と解除
N	最も近い敵をターゲットする
A	ターゲットの解除

UAではストーリー性を重視しているため、モンスターとの戦闘自体はさほど難しくない。とはいえ、武器を振り回しているだけでは勝てないこともあるので、盾による防御も活用しよう

Handモード



Handモードでの操作キー

キー	説明
マウスを左クリック	アイテムの使用と、対象の操作(宝箱の開閉やスイッチのON/OFFなど)
左クリック+ドラッグ	アイテムの取得や移動
X	対象の名称を表示

アイテムを取るには、目的の物をバックパックか自分自身へドラッグ＆ドロップする。画面のように上方からの視点にすると取りやすい

Ultima

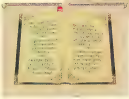
ゲームの基礎となるシステム部分の解説と バックパックやスペルブックなどの使い方

Journal(ジャーナル)

Journalとはゲームのメインメニューで、Options(オプション設定)、Load/Save(ロードとセーブ)、Quit(ゲームの終了)を行うことができる。またこれに加え、以下の四つのメニューが用意されいてる。

Vitals	キャラクターのステータスやスキルといった能力を確認できる。ただし、HPやManaを除くほかの項目は数値では示されない。詳しくはP.082のキャラクター作成を参照
History	歴代のULTIMAのストーリーが手短にまとめられている
Journal Notes	冒険の過程で得た重要な情報が自動的に保存される。行き詰まった時や、情報確認の際に役に立つ
Bestiary	直接役に立つ情報は少ないが、ブリタニアに登場するさまざまなクリーチャーについて書かれている





日記形式で重要な情報が記録されているJournal Notesは、UAをプレイする上で最も重宝する機能といっても過言ではない。ちなみにブックの上にある赤いしおりをクリックすると、いちばん最初のメインページへとジャンプすることができる

Backpack(バックパック)



BackpackはUOのものとは違い、5×4のマス目で区切られていて、20個までアイテムを収納できる。もちろん、中に小さなバック(9個まで収納可能)を入れれば、さらに多くのアイテムを所持することも可能だ。それとは別に、Backpack上部には弓矢と世界地図が収まっている。

実際にプレイすると分かるが、Backpackはすぐにアイテムでいっぱいになってしまう。書物やノートのたぐいは、その場でできるだけ目を通し、重要ではないものは、特定の場所(Lord British城など)に置いて冒険に出た方が無難だ。ちなみに、Backpackアイコンの上には所持金が表示されるようになっている。

Spellbook(スペルブック)



UAの魔法システムについて補足しておこう。UAの魔法は、八つのサークルに分けられており、各サークルごとに四つの呪文が用意されている。各呪文の使用には、まずその習得(Bindと呼ばれる)が必要で、その際にスクロールとRegents(秘薬)を用意しなければならない。その代わり、いったん覚えた呪文は以後Manaを消費するだけで使用できるという仕組みだ。ただし、この呪文の習得には一定の条件が必要で、ストーリー進行と関連している。

例外としてLinearというランクの呪文が四つあり、こちらはSpellbookを入手した時点から使用可能である。



呪文の習得プロセスは複雑だが、演出的には素晴らしい。必要な材料を魔法陣に置き、周囲のろうそくへ火を灯すことで習得の儀式が始まるのだ

ToolBelt(ベルト)

Tool Beltには12個のスロットがあり、ファンクションキーのF1～F12に対応している。アイテムだけでなく呪文も登録できるので、使用頻度の高いものを入れておきたい。回復用のポーションや明かりの呪文は言うまでもないが、弓や剣を登録しておくと、ワンキーで装備の切り替えが可能となり、大変便利である。



荒廃したブリタニア世界へ

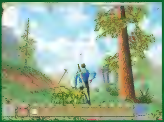
地球上で生活している主人公が、啓示を受け目覚めたところからゲームが始まる。ブリタニアに到着するまでの過程は、チュートリアルの役目も果たしており、旅の支度をしながら操作を覚えることが可能だ。

自宅では、さまざまなアイテムを手に取ることができるが、すべて必要というわけではない。ベッドのある2階では、服とToolBelt(ベルト)、1階では家のかぎ、Journal(ジャーナル)、Backpack(バックパック)、Compass(コンパス)が手に入る。取りあえず、これだけあれば物語に支障を来すことはない。

装備を整え自宅を出ると、庭では剣や弓の使い方を覚えることができる。ここで練習した後、周囲の散策に出掛けよう。ジプシーの小屋を訪れると物語が進展する。



ブリタニアの危機を感じ取り、目を覚ます主人公。ここから物語は始まる。画面中央に映るアンクに触れると、操作方法や次に何をしたらよいかが示される。あちこちに置かれた書物にも有益な情報があるのでひととおりチェックしておこう



主人公の自宅周辺には、緑豊かな景観が広がっており、地球上では人里離れた土地でひっそり暮らしていたことがうかがえる。近くの小屋にいるジプシーに、Virtues(徳)の選択を迫られることになる

独自のキャラクターシステムを解説

パソコンのRPGでは、戦闘そのものが目的となってしまう場合がよくあるが、UAはあくまで物語を楽しむことに主眼を置いている。そのため、キャラクターの作成プロセスや、成長に関してはユニークな仕組みが採用されている。ここでは、それらを詳細に解説していこう。

ジプシーとの徳をめぐる対話とキャラクター作成のプロセス

UAには、ステータスに数値を割り振る、あるいは職業を選ぶといったオーソドックスなキャラクターの作成プロセスは存在しない。その代わりとなるのが、ジプシーとの質疑応答である。ここで、Virtues(徳)を選択することによって、キャラクターの特性が決まるのだ。

Virtuesには八つの種類があり,ULTIMA Ⅳ以降、ストーリー上重要な意味を持つ概念となっている。ジプシーは主人公に対し、七つの質問を投げ掛けてくる。例えば、次のような質問だ。

> **あなたの友人にお金を借りたままの商人がいた。もちろん、支払期限はとうに過ぎている。もしもその商人が財布を落とした場合、あなたはJustice(公正)とHonesty(誠実)のどちらを示しますか?**
>
> **1.まず最初に友人へお金を渡す(Justice)**
> **2.正直に財布を商人に渡す(Honesty)**

このような悩ましい選択を7回繰り返すことで、主人公は八つのVirtuesの一つを選択することになる。どれを選んでも間違いではないのだが、これによって初期のキャラクターステータスが表のように決定される。



ジプシーからはVirtuesに対する質問が、次々と投げ掛けられる。それぞれのVirtuesは、美しいタロットカードで表示されており、実に印象的だ

徳とキャラクターステータスの関係

Virtues(徳)	職業	STR	DEX	INT	HP	Manna
Compassion (慈悲)	Bard	Weak	Proficient	Dim	30	15
Honesty(誠実)	Mage	Weak	Clumsy	Brilliant	30	35
Honor(名誉)	Paladin	Strong	Clumsy	Smart	60	25
Humility(謙譲)	Shepherd	Weak	Clumsy	Dim	30	25
Justice(公正)	Druid	Weak	Nimble	Smart	30	25
Sacrifice(献身)	Tinker	Strong	Nimble	Dim	60	15
Spirituality(崇高)	Ranger	Strong	Nimble	Smart	60	20
Valor (勇敢)	Fighter	Powerful	Clumsy	Smart	60	25

UAにおけるキャラクターの成長とは?

パソコンのRPGでは、キャラクターの能力を数値で示すことが多い。しかしながらUAは、意図的に数値化を避けている。本ゲームのキャラクターはSTR/DEX/INTとHP/Manaに加え、TacticsやMagicなど、六つの戦闘スキルを持っている。この中で、数値として表示されるのは、HPとManaだけである。

ステータスやスキルは段階的に上昇するようになっており、そのレベルは名称の変化で判断する以外にない。例えば、STR/DEX/INTといった基本ステータスは上昇すると、次のような名称に変化していく。

STR	Weak→Strong→Powerful→……
DEX	Clumsy→Nimble→Proficient→……
INT	Dim→Smart→Brilliant→……

ところで、UAには経験値という概念がない。驚く人もいるかもしれないが、原則として戦闘によってキャラクターが成長するということはないのだ。それではどのようにして成長していくのか?

基本ステータスに関しては、物語の進行と共に上昇していくようになっている。具体的に言うと、ブリタニアの八つの徳をそれぞれを回復させた時である。一方、スキルは、NPCからのトレーニングを受けることで上がっていく。また、その際には一定の費用が掛かる仕組みになっている。ただし、魔法を扱うスキルのMagicに関しては、基本ステータスと同じく、物語の進行に関連している。

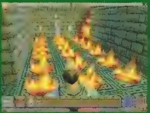


JournalからVitalsを開いた画面。キャラクターのステータスが表示されるので、気になる人は確認しておこう

序盤でつまづかないための道案内2
Spellbookを入手し、塔を脱出する

ブリタニアにたどり着いた主人公は、奇妙な塔の一室で目を覚ます。ここではSpellbookが手に入り、Linearの魔法が使用可能となる。この塔にはさまざまなトリックが仕掛けられており、脱出するには4種類あるLinearの呪文を駆使する必要がある。いわば魔法の練習ステージといえる内容だ。以後の冒険でも同じようなトリックが登場するので、気を抜かずにプレイしたい。

無事に塔を脱出すると、再びGuardianの一味であるWyrmguardと対面することになる。現在の力では勝てないのでタイミングを見計らって、彼の後ろにあるテレポーターに飛び込もう。



塔内部はパズルのような複雑な仕掛けが用意されており、魔法を使って解いていく。ここでは水系の呪文であるDouseを使って火を消すことで、先へ進めるようになる



Virtuesの選択を終えると、ブリタニアへのゲートが開かれる

Britainタウンガイド

ここではブリタニアで最初に訪れる町、Britainを紹介する。マップと概説に加え、装備の買い方など、いくつかのTipsも掲載するので、冒険の参考にしてほしい。

ブリタニアの首都Britain ～Compassion（慈悲）の町～

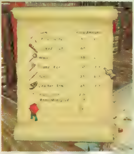
Britain

Britainはブリタニアで最も大きな町で、7件の店と、博物館、大聖堂、港などの施設がある。首都だけあって街並みが美しく、居心地が良い。また7件も店があるため、食べ物や武器、防具、ランタンなど必要なアイテムもひとどおりそろう。ただし、防具はストーリー進行と密接に関係しているため、Leatherしか売られていない（初期のAvatar Armorよりは性能が良い）。

3D視点ゆえに見落としやすい場所もいくつか存在するので、じっくり探索したい。思わぬ拾い物があったり、偽Avatarと出会うなど、変わったイベントも発生するだろう。弓矢を扱うスキル（Range）を教えてくれるNPCもいるので、トレーニングしておくことをお勧めする。

町には出入り口が3ヵ所あり、北東にはDespiseのダンジョンやCompassionのShrine（祭壇）、南西にはPawsという沼地の集落がある。北西の行き止まりには、Dragonがいるため不用意に近づかない方がいい。





アイテムの売買は、NPCに話し掛け、その旨を毎回伝えなければならない（一連の会話はEnterキーを押すことでスキップ可能）。売買はUOとほぼ同じ仕組みで、アイテムを選んだ後、ウインドウ左下のサイン欄をクリックすればよい



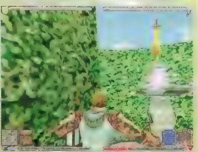
Britainの町の中には、物語を進めないと利用できないショップが数軒ある。この薬屋はその一つで、店のあるじがCoveへ行ったまま行方不明となっている

Lord British城

Lord British城には、Lord Britishの間に加え、寝室や魔術師の部屋、地下牢などがある。意外と内部は狭いので迷うことはないが、テレポーターを利用しなければ行けない場所もいくつか存在する。魔術師の部屋はその一つで、訪れる場合はLord Britishの寝室にあるテレポーターを使おう。この魔術師の部屋にはいろいろなRegents（秘薬）と魔法陣があるので、呪文を習得するのに最適な場所と言える。また、城内には二つの泉があり、HPとManaを回復してくれる特別な水が沸いている。HPの少ない序盤では、まめに通うことで、回復アイテムを節約できるだろう。ちなみにLord British城には、片手用武器を使いこなすスキル（1-Handed）を教えてくれるNPCがいる。

HPやManaを回復するスタンダードな方法は二つある。一つはポーションなどのアイテムを利用する方法。もう一つは睡眠をとることだ。ベッドをクリックすると眠ることができ、一定時間たつとHPとManaが回復する





Lord British城の庭の一角に、迷路状のエリアがある。ここではお金やポーションに加え、Flaming Swordが手に入る。外観だけでなく、性能も優れているので、序盤では重宝することだろう

Compassion（慈悲）の徳を回復するクエスト

Britainの町にたどり着いたら、早速聞き込みを開始しよう。Britainでは多くの人が問題を抱えていることに気付くはずだ。クエストがたくさんあって困ってしまうかもしれないが、実はメインとなるのは次の二つである。

①ダンジョンDespiseへ行き、Glyph of Compassionを手に入れる
②Britainの政策を改めること

後者は説明が必要だろう。BritainはCompassion（慈悲）の町であるにも関わらず、貧しい者を南西のPaws（沼地）へ追いやっている。そのためMayor（市長）を説得し、改心させなければならないのだ。このクエストは、①のダンジョンDespiseのクエストを終了させた後発生する事件がかぎとなっている。行き詰まった場合は、Mayorの動向を確認するのがポイントだ。

無事にGlyph of CompassionとHeart of Compassionを手に入れたら、Shrine（祭壇）へと向かおう。正しいマントラを唱え、二つののアイテムを捧げるとShirineが復活する。ここで、Rune of Compassionを手に入れ、道中に出会った、ある重要人物を訪ねれば、次への道が開かれる。

Britainの町では、さまざまな問題が発生している。シリーズをプレイした人なら分かると思うが、このゲームではAvatarになりきり、地道に人々の問題を解決していくことが基本だ





たくさんのトリックが待ち受けるダンジョン、Despiseの入り口。ここでは、Avatar自身のCompassion（慈悲）を問われることになる

次号予告

街やダンジョンを詳細解説

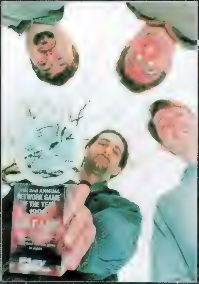
次号では、ブリタニアに登場するすべての街の紹介とダンジョンのマップ、攻略ポイントなど、クリアに役立つ情報を豊富に掲載する予定だ。

特集2 第2回 Network Game

今回で第2回目となるNetwork Game of the Yearは、ネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念として、Play Onlineが創設した賞である。読者投票と編集部員の投票による厳正なる審査の結果、ついに第2回Network Game of the Yearの各賞が決定した。まずは、1999年に最も多くの人々を熱中させた、第2回Network Game of the Year大賞を発表する。膨大な作品群の中から選ばれたのは、このタイトルだ。



HALF-LIFE



HALF-LIFEを開発した Valve Entertainment社からの受賞コメント

親愛なるPlay Online読者の皆さんへ

第2回Network Game of the Yearの受賞は、われわれValve Entertainment社の者にとって非常に光栄なことです。われわれのやってきた仕事に対しての誇りですし、これからソフトを制作していく上での励みにもなります。「HALF-LIFE」は、ストーリーからグラフィック、サウンド、マルチプレイ、そしてゲームデザインやレベルデザインなど、ゲームにおけるすべての要素を組み立てる上で、その分野に精通するわれわれ一人ひとりの能力がうまくかみ合ってできたものです。

妙な話ですが、私たちはHALF-LIFEの前評判の高さを、海賊版の流出によって感じることができました。"DAY 1"というデモ版を販売元や雑誌社に配布したのですが、あろうことかそれがインターネットに流出してしまい、見る見るうちに広がって行きました。もちろん不法コピーを認めているわけではないのですが、業界の人間がそのコピーをダウンロードし、われわれに通報すると共に素晴らしい評価を与えてくれたときに、このタイトルの成功を直感的に感じました。そして、発売後も世界中の雑誌や機関から好評を得、またゲーマーの皆さんに楽しんでもらうことができたのは、何よりの幸せであると言えるでしょう。

デジタルエンターテインメント産業におけるネットワークゲームの台頭は、われわれにとっても興味深く、興奮せざるをえません。この盛り上がりを支援し、世界中のプレイヤーが団結してチームワークを発揮できるようなゲームを制作したいと考えています。ゲームに対しては厳しい意見を持つ日本のゲーマーから評価を受けたのを光栄に感じます。本当にありがとう。われわれ一同、心から感謝します。

またいつか、この賞を受賞する日を楽しみに。

Gabe Newell
Valve Entertainment代表



第2回Network Game of the Year集計結果

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

銃の挙動をリアルに再現した3Dシューティングの金字塔

1998年から1999年にかけて、「QUAKE II」エンジンを採用したゲームは数多くリリースされたが、QUAKE IIを上回る人気を集めたのはHALF-LIFEだけだった。その高い人気の証拠として、海外の50以上のメディアで"Game of the Year"を受賞したことや、マルチプレイを楽しんでいるプレイヤー数、サーバー数の多さが挙げられる。「COUNTERSTRIKE」や「TEAM FORTRESS CLASSIC」といった数多くのMODがリリースされたこともあって、発売後1年近くたった今でも、多くのプレイヤーが対戦を楽しんでいる。そして、このゲーム最大の魅力の一つと言えるのが、ミリタリー系の武器をリアルに再現していることだ。飛び散る薬きょう、マガジンを使った弾薬のリロード、壁に残る弾こんなど、3Dシューティングファンが喜びそうな仕掛けがあふれている。広大なマップでの陸上戦をモチーフとしたレベルデザインも秀逸である。HALF-LIFEには、プレイヤーを飽きさせない魅力が満載されているのだ。

(Rei from Chiba)

of the year

各部門賞発表

ここからは、各部門賞を発表する。各ゲームジャンルの頂点に立つのは、果たしてどのタイトルになったのだろうか。本誌ライター陣から寄稿してもらった総評と併せて、部門別に紹介していこう。

3Dシューティング部門

HALF-LIFE 3782POINTS



ALIENS VERSUS PREDATOR	1543
SiN	1134
TRIBES	142

1999年に圧倒的な支持を得たのは、発売が遅れに遅れた大作HALF-LIFEだった。このゲームが票数をこれほど獲得した要因は、動作が軽快で、大勢のプレイヤーが日夜集結しているマルチプレイにあるだろう。その上、シングルプレイの出来も秀逸だ。3Dシューティングのシングルプレイは、"スイッチを探し、ゴールに向かう"といった単純なゲーム進行が多い。途中でなんらかのイベントが入ることはあっても、この流れは変わらない。この単純なゲーム進行をどこまで盛り上げられるかが、そのままシングルプレイの面白さにつながるわけだが、HALF-LIFEには、プレイヤーを飽きさせないような工夫が随所に見られる。まず、よくできたトラップ。安直なものではなく、破壊された器具からレーザーが漏れていて、それをしゃがみ歩きで回避するなど、そのほとんどに、ちょっとしたひねりが加えられている。

また、自動販売機を殴る研究員や、襲い掛かってくるクリーチャーを一緒に攻撃してくれる警備員など、ノンプレイヤーキャラクターたちの多彩な動きとアルゴリズムは、現実味を醸し出している。A3Dを使った迫力のサウンドも最高だ。プレイヤーに異様なまでの緊張感を常に与えてくれる。これらの要因が絶妙に融合し、プレイヤーをHALF-LIFEの世界へと没頭させるのだ。

2位以下のタイトルに関しても少し触れておこう。まず、「ALIENS VERSUS PREDATOR」。映画「エイリアン」と「プレデター」からの2大モンスターの競演を実現したタイトルだ。選んだ種族によって、攻撃方法だけでなく、特殊能力も異なるなど、映画のファンにはたまらない内容になっている。多くの支持を得たのも納得できる出来栄えだ。「SiN」も遊びやすく、非常にいいゲームだが、リリース時のバグや長いローディング時間などの欠点があった。そう考えれば、この得票結果は素晴らしい。

来期には、ついに2大3Dシューティングがぶつかり合う。王道をひた走るQUAKEシリーズの最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」と、独自の路線を切り開いているUNREALシリーズの最新作「UNREAL TOURNAMENT」。どちらがその栄冠を手にするか、今から気が気でならない。

（Yuki-Kaze!）

メカニカルコンバット部門

MECHWARRIOR 3 1823POINTS

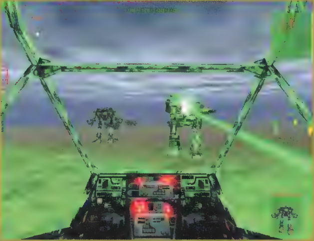
メカニカルコンバット部門の上位は、やはりロボットを題材とした2作品となった。そして、1999年の当部門の栄冠は、わずかな差で「MECHWARRIOR 3」が手に入れた。

本作で3作目となるMECHWARRIOR 3は、重装備の2足歩行型ロボット"Mech"の動きをリアルに再現している点や、自分が駆るMechを自由に設計できる点、シングルプレイの内容が充実している点など、多岐にわたってプレイヤーを満足させる魅力をそろえていた。Mechの動きに関しては、ロボットの重厚な雰囲気がじゅうぶんに伝わってくるほどで、シリーズ中で最高の出来だったのではないだろうか。そのほかにも、照準の部分だけをズームできるようなシステムの追加など、新しい試みも行われている。このような細部にわたるプレイヤーへの配慮がなされていたことも、最大得票数を集めた要因の一つだろう。

小差で2位となった「HEAVY GEAR Ⅱ」は、宇宙空間での戦闘など、新しい要素がふんだんに盛り込まれている。1作目よりもシングルプレイはさらに進化し、部隊編成なども可能になったが、そのためにシステムが複雑化してしまった。この辺の要因が、得票数に影響したのかもしれない。日本語版の登場がもう少し早ければ、順位は逆転していた可能性もあるだろう。

次いで、完全な3次元空間を自由に飛び回れることが売りの「DESCENT」シリーズ最新作、「DESCENT 3」。特殊な操作が難点だが、空間移動の自由度は、ほかのタイトルを寄せ付けない。結果は3位だったが、内容的にはじゅうぶん1位を狙えた作品だった。

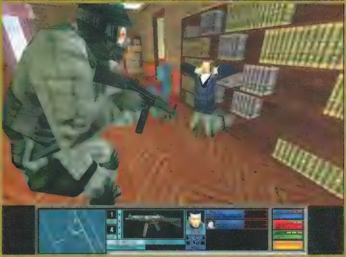
メカニカルコンバットというジャンルはマニアックな内容になりがちだが、それが必ずしも面白さに直結するとは限らない。2000年もこのジャンルで面白く、かつのめり込め、さらに遊びやすいゲームがリリースされることを切に願っている。（Yuki-Kaze!）



HEAVY GEAR Ⅱ	1763
DESCENT 3	1720
STAR WARS X-WING ALLIANCE	842
Urban Assault	187

アクションアドベンチャー部門

RAINBOW SIX 3026POINTS



HERETIC II	1425
DELTA FORCE	966
HIDDEN&DANGEROUS	761

当部門においてトップを獲得したのは、現代の白兵戦を扱ったコンバットアクション「RAINBOW SIX」だ。作品数が増え、着実にユーザー層を広げつつある同ジャンルの中でも知名度が高く、トータルバランスが取れている優れたゲームである。当部門にエントリーされた中では最も古い作品だが、今回の得票率の高さには、RAINBOW SIXに対する評価はもちろん、追加パック「EAGLE WATCH」に対する評価や、シリーズ最新作「ROGUE SPEAR」の発売が近づいていたことへの期待感も大きく影響し、結果的にシリーズ全体の評価に近くなっていると思われる。いずれにせよ、2位以下に大差をつけての1位獲得は、見事と言えよう。

次いで、知名度や内容、完成度では決して負けてはいないはずの「HERETIC II」が2位。どうもこのシリーズには、方向性がまったく異なる「DOOM」や「QUAKE」のイメージを重ね、似た面白さを期待してしまうところがユーザーの中にある。結果として、知名度の高さが、3Dシューティングファン以外のユーザーを遠ざけてしまったようにも思える。

3位には、「DELTA FORCE」が入賞。スナイパーライフルでの狙撃時に、メイン画面の中に拡大映像がウインドウ表示されるなど、システムや操作性に独特の工夫が見られる力作だ。しかし、上位2作品と比較すると、苦戦は致し方ないところか。

最後の「HIDDEN&DANGEROUS」は、同ジャンルの中で珍しく第2次世界大戦を舞台にした作品。シナリオは史実に基づいており、武器や服装、建物などが詳細な資料から描き起こされるなど、徹底的なリアル志向が特徴だ。4人の兵士を切り替えながら戦闘をこなせるシステムを搭載しているが、先駆けの「SPEC OPS」同様、味方AIの完成度が低い。そういった詰めの甘さが、結果に現れているのだろう。

絵も音も、ゲームの表現力は格段に向上し、よりリアルに、そして迫力を増してきている。4タイトルとも、改めてそれが実感できる作品であったことを付け加えておこう。（稲垣宗彦）

フライトシミュレーター部門

Combat Flight Simulator 2874POINTS



FALCON 4.0	1338
F-22 LIGHTNING 3	725
F-22 TOTAL AIR WAR	592
WW II FIGHTERS	485
FIGHTER SQUADRON	240

当部門では、圧倒的な得票差で「Combat Flight Simulator」（以下、CFS）がトップを飾った。レシプロ機のフライトシミュレーター（以下、FS）は、複雑な電子機器が無く操縦に専念できるので、FSのとっつきにくい部分の一つが取り払われ、比較的遊びやすい。レシプロ機の操縦は、その分奥が深いのだが、かといってCFSは操縦を極端に難しくはせずに、遊びやすく調整している。この辺りのゲームバランスが抜群に良いのは、マイクロソフトならではと言えよう。また、同社が発売しているコントロールデバイスなどの組み合わせで、FS初心者でも、安心して操作環境がそろえられるのも大きな魅力だ。

加えて、MSN Gaming Zoneによる多人数でのマルチプレイでは多くのファンを集め、日夜空中戦が繰り広げられている。購入したユーザーをすぐに飽きさせないように、マルチプレイの環境を独自に提供したこともヒットの要因と言える。

2位には、今世紀最後の大作FSと言われる「FALCON 4.0」が入賞。投票締め切り後にこそ完全日本語版が発売されたが、投票の対象になっているのは英語版。500ページを優に越える英文マニュアル付きのもので、難易度が決して低くないこのタイトルが、これだけの票数を得ているのは非常に興味深い。

3、4位は、ジェット機FSとしては定番の「F-22 LIGHTNING 3」「F-22 TOTAL AIR WAR」だ。どちらも幅広いユーザー層をターゲットにしており、リアリズムはFALCON 4.0には及ばないものの、ゲームとして楽しめるように調整されている。マルチプレイで、いまだに根強い人気が残っているのもヒットの要因だろう。

5、6位は、レシプロ機FSで「WW II FIGHTERS」と「FIGHTER SQUADRON」が入賞。どちらのタイトルも高画質なグラフィックやエフェクト、また、こだわりの強いリアルなダメージモデルなどで大きな支持を集めたタイトルである。リアリズムやゲーム性のバランスにおいても、決してCFSに劣っているとは思えないが、やはりマイクロソフトブランドのタイトルの方が買いやすく、とっつきやすいという印象があるように思える。

1999年を振り返ると、今まで数が少なかったレシプロ機FSのタイトルが数多く発売され、一気にFSのファンも増えたように思われる。ジェット機FSでもリアリズム重視のものやゲーム性を重視したものなど、幅広い難易度のタイトルがリリースされ、「とっつきにくい」「難しい」といったFSのネガティブなイメージが取り払われつつあるのは、非常にうれしいことだ。

「QUAKE」シリーズや「ULTIMA ONLINE」などのように、パソコンゲームを代表するようなFSのタイトルが現れる日も、それほど遠くはないのかもしれない。（Fuji教官）

RPG部門

EVERQUEST 2807 POINTS



ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	1606
BALDUR'S GATE	1110
DARKSTONE	821

RPG部門の上位を占める2タイトルはどちらも、一つのサーバーに数千人が接続するタイプのゲームである。両者ともRPGファンにとっては夢のようなシステムであり、仮想世界の持つ大きな魅力が投票結果に如実に反映されている。

本年度トップの座に輝いた「EVERQUEST」は、伝統的なRPGの手法をベースにし、最新の3Dグラフィックによって仕上げられたタイトルである。その魅力は、プレイヤー同士が互いに協力し合って冒険を行うという明確なベクトルと、それを支える見事なゲームシステムに集約されるだろう。具体的には、14に及ぶクラスシステム、6人まで参加可能なパーティーシステム、レベルアップ制の採用であり、協力なくしては達成不可能なシビアなゲームバランスが、多くのプレイヤーを虜にしたのである。もちろん、3Dグラフィックが生み出す仮想世界Norrathの圧倒的な現実感、そして臨場感あふれる戦闘がその人気を加熱させたことは言うまでもない。

2位の「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」は、前年度大賞を受賞したタイトルのリニューアルパッケージ。ネットワークを通じたアップデートと相まって、製品発売当初とはまったく別のゲームと言っていいほど進化を遂げている。EVERQUESTと比較しても、家や城、船の所有といった要素や、スキルシステムをベースとしたキャラクターの自由度という点では、依然として大きなアドバンテージを持つ。

3位の「BALDUR'S GATE」は、「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」のシステムをコンピューター上に忠実に再現した意欲作である。膨大なクエストを中心にストーリーが展開していく内容から、シングルプレイで人気を博したタイトルだ。

4位の「DARKSTONE」は、ネットワークゲームの火付け役とも言える「DIABLO」を踏襲した内容のゲームである。数ある模倣作の中でも高い完成度を持つが故に、良い意味で"DIABLOクローン"と呼ばれている。ちなみに、BALDUR'S GATE、DARKSTONEはどちらも特定プレイヤーがホストとなり少人数(4~6人)でマルチプレイを行うRPGである。上位二つの重量級タイトルと比べた場合、プレイ時間の調整やプレイヤーの選択といった面で、手軽に遊べるタイトルにも大きな需要があることが分かる。(下村隆善)

シミュレーション部門

Age of Empires:The Rise of Rome 3114 POINTS



ダンジョンキーパー 2	1865
RAILROAD TYCOON II	792
ポピュラス ザ ビギニング	592
信長の野望 インターネット	440

1998年は、「STARCRAFT」「Age of Empires」などでリアルタイム戦略シミュレーションがブレイクした年と言っても過言ではなく、シミュレーションというジャンルにとっては、かつてない豊作の年となった。そして1999年は、昨年にも増して良質のタイトルが多数リリースされた。1999年の傾向としては、続編ものや追加パックなどのシリーズ作が多いことが挙げられる。今回ノミネートされた5タイトルのうち、実に全部のタイトルがシリーズ作である。それらのどのタイトルにも、前作でユーザーに受け入れられた部分を進化させ、また違った面白さを出すための開発者の努力が垣間見られる。

これらの新しい試みとは別に、リアルタイム戦略シミュレーションとしての基本的なインターフェースが確実に定着しているということが、1999年にリリースされたタイトルからうかがい知れる。ユニットの予約生産システムや、右クリックでの移動先指定、ショートカットキーでのユニット生産補助などは、もはや基本の操作方法なのである。インターフェースの基本ができたことで、ユーザーのゲームタイトルに対する評価は、ゲーム自体の内容に移行していった。

そんな中、第2回Network Game of the Yearのシミュレーション部門で首位を飾ったのは、第1回の同部門賞に輝いたAge of Empiresの追加パック「Age of Empires:The Rise of Rome」(以下、RoR)だ。現在はシリーズ3作目となる「Age of Empires II:The Age of Kings」が発売されているが、その洗練されたゲームバランスやグラフィック、マルチプレイでの面白さは、ほかの追随を許さないほどである。

ユニークな観点と、独自のインターフェースで人気を博している「ダンジョンキーパー 2」が次点となったが、シングルプレイに重点が置かれているタイトルとしては、快挙とも言える得票数である。

シミュレーションというジャンルは、その性格上、同じ土俵で優劣を競うのが難しい一面がある。今回の結果ではRoRの圧勝となったが、ほかのノミネート作品の出来栄えはどれも素晴らしく、相応の評価を受けているタイトルだということも忘れてはならない。また、息の長いタイトルはマルチプレイで評価されたものが多い。RoRの受賞も、MSN Gaming Zoneで現在も多くの人々にプレイされていることが見事に反映された結果と言える。(中島 渉)

Network Game of the Year

レース部門

セガラリー 2　2907 POINTS



「セガラリー 2」(以下、SRC2)と「COLIN McRAE RALLY」(以下、CMR)。1999年のレースゲームに限って言えば、この2本がほぼ話題を独占したと言っても過言ではないだろう。どちらも日本車の活躍で人気を集めているWRC(World Rally Championship)を題材にしたレースゲームながら、国産／海外産の違いがゲーム中で如実に現れており、興味深い。1位に輝いたSRC2はゲーム性を重視し、美しいグラフィックと手軽さを売りとするのに対し、CMRはひたすら忠実にWRCを再現し、ラリーならではの面白さを追及している。だが、共通する点もある。軽快なマルチプレイと滑らかな動きだ。これらも、評価のポイントとなったのではないだろうか。

近年、リアル志向のレースゲームがもてはやされていたようだが、今回の結果を見る限り、1999年は手軽に遊べるライトなものが受けたようである。リアル志向のゲームは、時としてそのリアルさと引き換えに、敷居が高くなってしまう。CMRで完ぺきなドリフトを決めようとすると、やはりハンドル型コントローラーが必要となり、テクニックもそれなりに要求される。対するSRC2は、初心者がゲームパッドやキーボードを使ってプレイしても、それなりに格好良く走れるものとなっている。

3位以下に目を移すと、市街地暴走という設定が格別の面白さを生み出す「Midtown Madness」が3位。これは発売時期の遅さを考えると、かなり良い得票数ではないだろうか。「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」は、グラフィックや内容がマンネリ化した印象を与えたのか、大きく離されて4位。「MOTO RACER 2」は、発売時期の関係と前作からの進歩があまり無かったという点もあって得票数は伸びなかった。

マルチプレイが楽しいゲームが上位にランクインしているというのは、良い傾向ではないだろうか。2000年はインターネットへの常時接続が一般的に普及していく年となるだろうから、この傾向はよりいっそう強くなると考えて間違いないだろう。　(Warren大尉)

COLIN McRAE RALLY	1450
Midtown Madness	1022
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス	702
MOTO RACER 2	341

シングルプレイ部門

THIEF:THE DARK PROJECT　2213 POINTS



ネットワーク非対応でありながらも、奥深く、優れた内容のゲームタイトルはコンスタントにリリースされている。ノミネートされた5タイトルのジャンルはばらばらだが、どれも1999年に多大な人気を得た作品である。全体的な傾向としては、パソコンゲームに新しいプレイヤー層を引き込むことができる敷居の低さと、パソコンならではの美しいグラフィック描写をしっかりと兼ね備えたものが多かった。

そんな中で1位を獲得した「THIEF:THE DARK PROJECT」は、英語版ながら多くの支持を集めた3Dアクションアドベンチャーだ。その魅力は、こっそり隠れたり、物を盗んだりしながらゲームを進めていく独特のシステムに加えて、充実した内容のミッション、3Dサウンド技術A3Dへのいち早い対応などにあるだろう。

パソコンというハードならではのタイトルが、今後もより多く登場することを期待したい。　(MAD K)

シムシティ3000	1427
スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス	882
トゥームレイダー 3	938
電車でGO! 2 高速編	465

ベストグラフィック部門

セガラリー 2　2058 POINTS



SRC2のグラフィックは、数ある候補作品の中で、決してずば抜けたものではなかったはずだ。しかし、ベストグラフィック部門とは、決して"見た目が美しくあること"だけが評価基準ではないと筆者は考える。美しいグラフィックをスムーズに動かし、さらにゲーム全体で均整の取れた"美"を演出してこそ、本当のベストグラフィック作品と言えるのではないだろうか。SRC2は、以上のすべてを網羅していたからこそ、この誉れを受けたのだ。

さて、投票結果を見てみると、EVERQUESTが2位につけている。RPGが当部門の上位に食い込むことは前回では無かったことで、あらゆるジャンルのゲームが高画質化していることが分かる。3位以下のタイトルは、プレイ人口の少なさから、前述の2本に席を譲る形となったようだが、どれも素晴らしいグラフィックであったことは確かだ。　(Warren大尉)

EVERQUEST	1582
DESCENT 3	1559
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス	682
FIGHTER SQUADRON	470

ベストサウンド／ミュージック部門

HALF-LIFE　2786 POINTS



1999年は、3Dサウンドがゲーマーに広く認知された記念すべき年となった。特に3Dシューティングにおいては、1999年以降、「3Dサウンド無しではプレイできない」と言っても過言ではないほど、その重要性は高まってきている。その記念碑的タイトルとなったのが、A3D 2.0とEAXをサポートしたHALF-LIFEだ。マルチプレイでは、壁の向こうにいる敵の気配や背後からの攻撃を音で察知することができ、金属製の床を走る音やはしごを上る音で、敵の位置や相手との距離が把握できる。3Dグラフィックの進化に加え、この3Dサウンドの登場によって、ゲームのリアリティーは格段に引き上げられたと言える。

EAXをサポートしたALIENS VERSUS PREDATORも同様に、サウンドがゲームを盛り上げる要素となっている。薄暗い宇宙船の中で、どこから攻撃されるか分からないため、3Dサウンドの有無が対戦時の勝敗を左右した。また、RPGで初めて本格的な3DサウンドをサポートしたEVERQUESTも高く評価できる。　(Rei from Chiba)

ALIENS VERSUS PREDATOR	1342
EVERQUEST	1238
KINGPIN:LIFE OF CRIME	935

1999年の総括と2000年への期待

ネットワークゲーム人気が、さらに加速した1999年。多数の良質なタイトルが発売され、日本国内での関心もより高まってきた。Dreamcastでネットワーク対応タイトルが続々と発売されていることをはじめ、ネットワークゲームの普及、発展を目的とした「CESAネットワークイニシアティブ」設立などの事実が、それを象徴しているだろう。

今後は、より手軽にネットワークゲームを楽しめるようにすることが必要である。だが、ネットワークゲームが持つ未知の可能性を着実に具現化していくことの方が、いっそう重要視されてくるのではないだろうか？ 多様な複数のタイトルによる、同一アリーナでのゲームジャンルを越えたマルチプレイの実現というJane's Combat Simulations社のサーバー構想はその一例だ。まだだれも経験したことのないゲーム体験。そんな驚きを与えてくれるタイトルの登場を、2000年には期待したい。

Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入いただく内容は以下のとおりです。

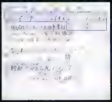
口座番号:00180-9-135646

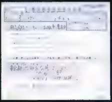
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年10月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646

口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から52週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。









2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
・SPEC OPS II:GREEN BERETS
・DELTA FORCE 2
・RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Special Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

1999年10月号の主な内容

●Play Online Special Preview
■Asheron's Call
■FLANKER 2.0
■AoE II:The Age of Kings
●パソコンゲーム高密度攻略
■ダンジョンキーパー2
■DARKSTONE
■BRAVEHEART
●高画質・高解像度システムの新常識
●Play Online式インフラ環境選択術

品切れの号 1999年9月号 1999年8月号

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号の主な内容

1998年7月号の主な内容

1998年8月号の主な内容

1998年10月号の主な内容

1998年11月号の主な内容

1999年2月号の主な内容

1999年6月号の主な内容

品切れの号

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

GDIとNOD両陣営の最終ステージを完全攻略

最も基本となる戦術はう回ルートの迅速な確保

「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」(以下、TS)のCampaignモードは、GDIとNODの2種類に分かれていて、どちらもかなりボリュームがある。マルチプレイとは異なり、破壊だけがミッションの目的になっていないのも特徴的だ。

GDIのミッションは、ユニットの生産や運用法、攻め方のトレーニング的な要素が強く、攻略にかなり時間がかかるものが多い。

対するNODのミッションは、少数ユニットでの奇襲や、敵に発見されないように任務を遂行するものが多い。目的が単純なもの(特定のユニットや建物を見つけて、そのユニットを逃がすなど)が大半なので、ミッションはほとんど短時間で終わる。また、後半のミッションでは、最も射程の長いユニットであるArtilleryが生産できるので、労せず攻略できるようになっている。



敵防衛ラインを前にして、正面突破を強いられるミッションは無いと言ってもいいくらい。ほとんどのマップでトンネルや橋の復旧によるう回が可能だ

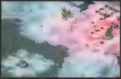
どちらのミッションでも重要なのは、ユニットを大切に扱うことと、常にう回路を探し、敵の防衛ラインを裏側から崩すように心掛けることだ。限られたユニットで遂行するミッションでは、敵のおびき出しなどを行い、こちらの複数ユニットでの全面攻撃を用いて、自軍ユニットの消耗を抑えたい。また、マップには裏道とも言えるルートが必ずと言っていいほど用意されているので、崩せるがけを見つけたり、壊れた橋を修復したりして、う回できるルートを確保しておきたい。

複雑かつ高難易度なミッションの攻略

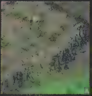
すべてのう回路を探し出すことができても、クリアするのがつらいミッションは存在する。また、英語版のTSで遊んでいるプレイヤーは、目的をよく理解できないためにクリアできないこともあるだろう。GDIでは、中盤の"Capture Hammerfest Base"が比較的難しい。NODでは、"Salvage Operation"と"Capture Jake McNeil"の攻略手順が分かりづらい。まずは、これらのミッション攻略を解説していこう。

Capture Hammerfest Base

NODに占拠されたHammerfest Baseを取り戻し、NOD軍をせん滅するのが目的。スタート地点付近に出るアイテムボックス(ダメージ回復)は、中盤でHover MLRSが傷つくまで、取るのは控えた方がいい。道中にあるNOD Radarは放っておき、その後方のがけを進んでNOD Power Plant を破壊する。さらに、その先にあるObelisk of Lightを無力化しよう。NOD Radarを奪ってしまうと、絶対に攻略できなくなるので注意したい。また、がけに登った後は、マップ上部を大きく回り道して進軍しなければならない。



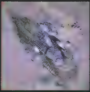
Radar(画面左下)を奪ってしまうと、敵のArtilleryが姿を表してしまい、まったく手が出せなくなってしまう。Radarは無視し、壁を破壊して敵基地を攻撃しよう



壊せるがけとアイテムボックスは、攻略の上でかなり重要。このアイテムボックスは、限られたユニットの耐久度を回復したり、資金を得たりすることができる。拾うタイミングも考えたい

Salvage Operation

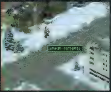
敵歩兵が巡回移動しているので、見つからないようにがけ際を移動させよう。UFOを奪った後は、列車の貨物を奪還する。貨物を奪還するには、マップ左下のがけから上へ進み、列車すべてを破壊するといい。破壊後、出現するアイテムボックスを拾えば、クリアとなる。行動に時間がかかり過ぎると、列車が出発してしまい、ミッション失敗になってしまう。墜落したUFOにたどり着くまでがかぎだ。



これがUFO。マップ中央部から、やや右上の位置にある

Capture Jake McNeil

敵の基地に行くまで見つかってはいけないので、進軍ルートは、がけを登ってマップ最下部を通る。最後は、壊せるがけを登って、敵軍基地の裏に到着となる。基地をすべて奪ったら、McNeilが到着するのを待とう。McNeilに接触して味方にした後は、Amphibious APCに乗せて、スタート地点付近に現れたマーカーまでMcNeilを移動させる。そうすると、味方の迎えが到着するので、McNeilを引き渡せばクリアとなる。マーカーの場所が分かりづらいので注意したい。





難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

GDI最終ステージ

ユニットをそろえてNOD基地を奪え

最終ステージの破壊目標は大きく分けて四つあり、最後のピラミッドの破壊までに、二つのICBM Launcherを破壊しなくてはならない。ICBM Launcherは、それぞれの破壊までに時間制限が1時間ずつ設定されているが、かなり余裕があるので、それほど心配することはない。以下に、クリアまでの手順を解説していこう。



①敵のMulti Missileに注意

ゲーム開始後は、マップ全体の上半分ほどしか表示されていない。スタート地点のNOD基地を破壊すると、自軍の基地を設営できるようになる。敵はMulti Missile、Chemical Missileを使用してくるので、自陣営でユニットが集まっている所や、建物を密集させた基地などを攻撃目標にされないように注意したい。

②攻撃部隊を対岸に移動

自軍基地の左にある橋から、敵の基地へと正面突破を試みるのもいい。だが、その下方に位置する橋を敵陣側から修理し（Orca Carryall+Amphibious APC+Engineerを使用）、攻撃部隊を対岸に渡す方が賢明だ。

③旧GDI基地でMammoth Tankを味方にして攻撃

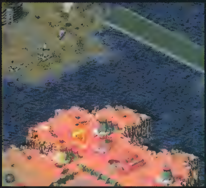
敵基地を左回りに大きくう回すると、旧GDI基地を発見できる。ここで、Mammoth Tank3機を味方にする。早速、敵基地への攻撃を開始しよう。これで一つ目のICBM Launcherは破壊できる。このとき、敵のConstruction Yardを奪うことを忘れないように。

Mammoth Tank



④二つ目のICBM Launcherを破壊

二つ目のICBM Launcherは、マップ中央から左下に位置する島にある。奪ったNOD基地を利用し、Artilleryを生産して、島上のICBM Launcherを破壊しよう。ICBM Launcher本体は、Orca Bomberで破壊するといい。



⑤射程外から敵基地を攻撃

ここまでくれば、三つ目のICBM Launcher、およびピラミッドまでは簡単に侵攻できるはずだ。ArtilleryとOrca Bomberで、射程外から敵基地を攻撃しよう。後は、残った敵施設、ユニットを破壊するだけ。勝利は目前だ。

NOD最終ステージ

Artilleryをフル活用した正攻法でクリア

NOD最終ミッションは、ICBM Launcher3機を、マップ上の定められた標識ポイント（Beacons）に設置することによって勝利となる。ICBM Launcherを置くポイントへたどり着く途中にGDIの基地が存在しているため、必然的にその基地を破壊しなければならない。ゲーム中は、GDIのIon Cannonで攻撃されることもあるが、ユニットからの攻撃自体はさほど激しくないので、事故だと思ってあきらめよう。これまでに攻略してきたマップと同様に、ArtilleryとStealth Tankでじわじわと攻略すれば、あっさりとクリアできるだろう。





最後のBeacon（画面左）はGDI基地の裏側にあるので、基地の破壊を避けることは [illegible]



ICBM Launcherを [illegible] ミッション [illegible] できれば [illegible] ICBM Launcherは [illegible] される

リアルタイム戦略シミュレーションの始祖と言える「コマンド＆コンカー」。そのシリーズ最新作「COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN」のシングルプレイでは、前作同様にGDI、NOD両陣営それぞれの充実したミッションを楽しむことができる。今回は、Campaignモードでの各陣営の最終ステージ攻略に加え、難易度の高い中盤のステージ攻略も解説する。

文／[illegible]

NERF ARENABLAST

今月は、スポーティーな雰囲気が目新しい3Dシューティング「NERF ARENABLAST」を紹介する。UNREALエンジンを使用した美しいグラフィックとスピーディーなゲーム展開は、ほかの3Dシューティングタイトルにも決して引けをとらない出来栄えだ。　文／杉山淳一

大人も子供も楽しめる ネットワークゲーム版鉄砲ごっこ

スポーツ感覚の 軽快な3Dシューティング

この「NERF ARENABLAST」を一言で説明すれば、“血が出ない「QUAKE」”。人間同士が撃ち合うゲームなのに、血が飛び散るような残虐なグラフィックが無い。「3Dシューティングをやってみたいけど、血が出たり、手や首がちぎれ飛んだりする場面は苦手」という人にはぴったりだ。

NERF ARENABLASTをプレイして、「Q-ZAR(キューザー)」を連想したなら、あなたはかなりのゲーム通だ。Q-ZARは、実際に体を動かして楽しむレーザー光線銃ゲーム。ネオジオワールドやジョイポリスなどのアミューズメントパークにあり、おしゃれなサバイバルゲームとして人気がある。Q-ZARでのネオン管を使った派手な装飾は、NERF ARENABLASTの原色を多用した空間に通じる。そう、このゲームのモチーフは、血しぶきが飛び散る戦場ではなく、テーマパークのアトラクションなのだ。アメリカでは、未成年が学校で銃を乱射する事件が発生しており、ゲームの残虐性を原因の一つに挙げる論調も出ているが、これなら子供にも安心してお勧めできる。

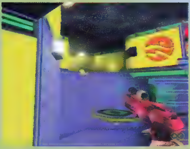
ゲームの舞台は、競技場を模した空間だ。見晴らしも良く、隠れる場所がほとんど無いので、待ち伏せや物陰からの攻撃はしにくい。自分の姿が相手からはっきりと見えてしまうので、とにかく動いていないと格好の標的になってしまうのだ。従って、じっくり照準を合わせている暇は無く、ゲームがスタートしてからは、とにかく動き回って乱射し続けるというアクティブな動作が基本となる。ダメージは被弾した時だけで、よほど高い所から落ちない限り、落下によるダメージは受けないので、安心して下の階に飛び降りていい。トランポリンのようなジャンプスポットもあるので、上下階の移動も簡単にできる。

血が出ないゲームということもあって、おもちゃのようなユニークな武器が登場する。スタート時に所持している武器は“吸盤ダーツ”だ。銃でダーツのように矢を発射するのだが、矢の先端が針ではなく吸盤になっているので、相手に当たらなかった矢は壁や床にくっついてしまうのが面白い。くっついた矢をもう一度拾って補充できないのは不満だが、補充用の矢はあちこちに落ちているのでよしとしよう。

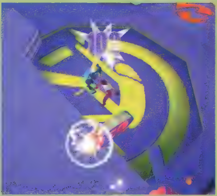
ほかの武器も競技場の中に落ちている。障害物に当たると跳ねるボール弾や、フリスビー状の円盤を発射する銃もあり、これらは死角に居る相手を攻撃できるメリットがある。ところが、使う場所を間違えると、発射した攻撃が自分に跳ね返ってくるというコミカルなデメリットもある。バズーカ砲やツインブラスターは威力も大きく、ライバルを一撃で倒せるので、従来の3Dシューティングに近い感覚で使える武器だ。しかし、このゲームの中では、そんな強力な武器もおもちゃの光線銃に見えるから楽しい。

撃ち合いと宝探し 2種類のモードが楽しめる

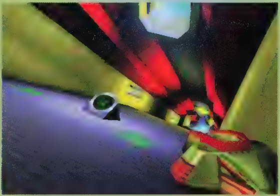
NERF ARENABLASTはアメリカで製品版が発売されており、今回紹介するのはそのデモ版だ。対戦モードは3種類ある。単純な撃ち合いをする“PointBlast”と宝探しの要素を持った“BallBlast”、レースゲームの要素を取り入れた“SpeedBlast”だ。



右下にある丸い円盤がジャンプスポット。これを使えば、向こう側の上の階までジャンプできる。そこにはフリスビーを発射できる銃がある



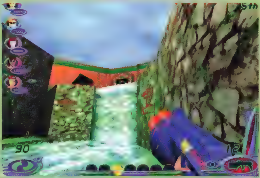
銃撃戦の基本は、上方から下方にいる敵を撃つこと。ただし、吸盤ダーツは飛距離が短いので、当てるにはこつが必要だ



ワープトンネルに飛び込んでみた。途中にあるジャンプスポットを踏むと、強力な武器がある通路へ飛び込める このまま落ちるとヒットポイント回復アイテムがある場所に行ける

Information

OS：	Windows95／98
CPU：	MMX Pentium 200MHz以上
メモリー：	32MB以上
ビデオ：	メモリー2MB以上、DirectX 6.1対応のSVGAビデオカード
HD容量：	120MB以上
サウンド：	Sound Blaster互換カード
モデム：	56kbps以上
URL：	http://www.hasbro-interactive.com/atari/product.cfm?product=10060



BallBlastの舞台は屋外なので、開放感がある。小川に潜ることが重要な移動手段になっている。画面下中央には、現在所有しているカラーボールのリストが表示される



BallBlastでは、滝や小川、炎などのグラフィックが美しい。明るい場所と暗い場所の区別がはっきりしているため、暗い場所に入るときは、ライバルが探しにくいのだ



PointBlastの舞台は建物内の競技場だ。階層が入り組んでいる上に、扉で仕切られた場所が多く、不意にライバルと出くわす場面も多い。敵に弾が当たると得点が表示されるが、眺めて満足感に浸っている暇は無い。敵を倒すまで連射だ!

デモ版では、このうちPointBlastとBallBlastをプレイできる。

PointBlastは、互いに撃ち合い、ライバルに攻撃を当てることでポイントを稼ぐというルール。攻撃が命中すれば、相手の上に得点が表示され、ダメージが大きいほど得点も大きくなる。相手のヒットポイントをゼロにして退場させると、ボーナスポイントが加算される。反対に、自分が撃たれるとヒットポイントが減り、ヒットポイントがゼロになると退場となる。退場させられても、すぐに別の場所から再登場できるので、制限時間いっぱいまで戦い続けよう。

BallBlastは、宝探しの要素がメインのゲームだ。アリーナの中に散在するカラーボールを探し出し、そのボールを発射してボールと同じ色のターゲットを撃つとポイントとなる。ヒットポイントをすべて奪ってライバルを退場させると、相手が持っていたボールはもちろん、アイテムもすべて奪えるので、激しいボールの奪い合いが繰り広げられる。ボール探しに加えて、ターゲット探しも行わなくてはならないが、その間にライバルも自分を狙っている。ライバルを見つけたら、逃げるか応戦するかを瞬時に判断しなくてはならないというわけだ。

マルチプレイでは"PointBlast"が人気
油断禁物の白熱したバトル

シングルプレイもマルチプレイも遊べるぜいたくなデモ版だが、シングルプレイはライバルがAIになるだけでストーリー展開は無いので、キー操作の練習が済んだら早々にマルチプレイへと舞台を移そう。なぜなら、シングルプレイとマルチプレイではゲームの難易度がけた違いだからだ。

シングルプレイでのライバルはもたもたしているので、周囲を見渡してライバルを探す余裕もあるけれど、マルチプレイでのライバルは神出鬼没で油断できない。ライバルがどこに居るのかまったく見当がつかず、3秒も立ち止まっていたら撃たれてしまうという厳しい世界である。特に、PointBlastは建物内でのバトルということもあり、武器を撃つ音や扉が開閉する音を手掛かりにライバルの位置がつかめそうだが、広い場所では競技場を演出する歓声が大き過ぎるので、これらの効果音が聞き取りにくい。狭い廊下に入った途端に静かになるが、ここでは相手の位置を探す余裕はなく、後ろから撃たれた場合には対処する暇が無いので、とにかく走り抜けるしかないのだ。

マルチプレイでは、ルールが単純なPointBlastの方に人気がある。こちらの方が、とにかく忙しいゲーム展開になるので、戦略的な要素をあまり気にせず、スリルを味わえる。とにかく動いている時が最も安全なのである。唯一、待ち伏せできそうな場所といえばエレベーター扉の前だが、ここで敵を倒す機会よりも、左右から狙われる可能性の方が大きい。

少しでも相手より有利な立場を取るためには、早くマップの構造に慣れることだ。デモ版で遊べるマップはPointBlastもBallBlastも1種類ずつで、武器やアイテムの出現場所は決まっている。ゲームが始まったら、すぐにお気に入りの武器がある所まで走り、一撃でライバルのヒットポイントを奪える武器をそろえよう。なお、マップ中の特定の場所では、天井にある緑のターゲットを撃つことで、ガラスの扉が開いたり、渡り廊下が出現したりして強いアイテムを入手できる。マルチプレイでは、これを知っているだけで大きなアドバンテージになる。

また、ライバルを見つけたら遠慮なく連射すること。攻撃ボタン(デフォルトではマウス左クリック)を押したままにしていれば連射になる。動いていれば補充する弾はいくらでも手に入るので、遠慮せずに撃ちまくろう。これは相手と対峙(たいじ)した時には、特に重要だ。ライバルを見つけたら、連射するか逃げるかのどちらかしかない。一瞬でも怯んだら、すぐにヒットポイントが無くなるのだ。

NERF ARENABLASTは、カラフルなデザインとユニークな武器も手伝って、一味違った雰囲気の3Dシューティングになっている。血のりや火薬のにおいがする3Dシューティングばかりプレイしてきた人も、新鮮な気分で遊べるだろう。

天井のターゲットを撃つと……



ガラス張りの扉が開いてツインブラスターを入手できる。このような場所はほかにもあるので、時々天井を見上げてみよう



マルチプレイを選択すると、対戦サーバーを自動的に検索して知らせてくれる。デモ版の制限によってスコアランキングに自分の名前は表示されないが、それ以外は普通に遊べる

ハマリ度ランキング
金メダル

製品版のデモなので完成度がとても高い。子供向けのような設定だが、3Dシューティングの面白さをたっぷり味わえる。

特別企画 日本語版で再スタート

バルダーズ・ゲート集中講座

完全日本語版でリターンマッチを挑め

1999年10月、ついに「バルダーズ・ゲート」の完全日本語版が発売された。当初の予定からは多少遅れたリリースとなったが、ストーリー、システム双方にわたる膨大なテキストの日本語訳の実現は、まさに偉業と呼ぶにふさわしい。英語が難しいと敬遠してしまった人、途中で挫折してしまった人にとっては、本格的なファンタジー世界で冒険を楽しむ、またとないチャンスだ。そこで、あらためてバルダーズ・ゲートを楽しむためのアドバイスをまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。文／菅原有香

状況や立場に応じた丁寧な翻訳が雰囲気を盛り上げる

当たり前のことだが、英語版との最大の違いは、すべてが日本語で表示されるようになっているということだ。「バルダーズ・ゲート」(以下、BG)の壮大なストーリーは、とてつもないボリュームのテキストによって支えられている。それらがすべて翻訳されたことで、英語版では首をかしげながら適当に進めていたクエストを、より深く知ることができるのは間違いない。NPCたちが何を望んでそのような行動に至ったのかをあらためて知り、納得することができるだろう。ストーリーのかぎを握る数々の手紙や書物をじっくりと読むことができれば、よりいっそうストーリーのうまみが増すはずだ。



BGには、ストーリーや世界観を支える書物が数多く存在する。日本語化によって読みやすくなったのを機会に、世界各地の本棚から本を拝借して、"立ち読みツアー"をしてみてはどうだろう

英語版では、あまりに文章が長いので適当に選択肢を選んだ結果、怒ったNPCに襲われてしまったり、ストーリーの進行に必須の手紙を手に取らずに、いつまでたっても先の章へ進めなかったりといった、苦い経験のあるプレイヤーも少なくないだろう。果ては、養父ゴライオンが「今すぐ旅に出よう」というのを聞いて、父と気付かずに「こいつは誘拐犯か」と思い込んでしまったなど、筆者が耳にするBG失敗談は数限りない。この英語による敷居の高さを取り除き、一段と遊びやすくなっているのは、プレイヤーにとって喜ばしいことである。

プレイ中、頻繁に目にすることになるNPCとの会話は、それぞれの立場に合った口語で語られている。本や手紙の場合もそれらしい口調で翻訳がなされており、気分を盛り上げてくれる。ごくまれに、男性の主人公が女性言葉になったり、その逆があったりといったおかしな点はあるが、取り立てて気になるほどではない。キャラクターボイスの吹き替えはなされなかったが、かえって字幕スーパー付きの映画のような雰囲気を醸し出している。



個人的にかなり気に入っている訳語、"破滅したパラディン"。聖騎士にあるまじき行いをした場合、Paladinは Fallen Paladinとなり、その特性を失う。"堕落した"という直訳を避けたあたり、訳語としてはなかなか気が利いている

システムの奥深さも一段と理解しやすくなった

テキストの日本語化によって、ストーリー面だけでなく、年月をかけて完成されたテーブルトークRPG「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)のルールが把握しやすくなった。BGでは、独自のスペルの追加と戦闘ターンに半リアルタイム制を採用していること以外は、基本的にAD&Dのシステムがそのまま再現されている。能力値をはじめとして、多くの項目が数値で管理されているAD&Dは、パソコンゲーム化するのに向いたシステムだったのかもしれない。もちろん、すべての数値計算の処理はパソコンがやってくれるので、主人公や仲間たちのHPが0にならないように気を付けてさえいれば、ルールを知らずに遊んでも一切問題ない。しかし、一度オプションの"ゲーム設定"で"ヒットロール"をONにした状態で、戦闘中のメッセージログに目を通してみよう。英語では流れるログを追いかけるのも困難だったが、サイコロを振って行動順や命中判定を決定するAD&Dのシステムそのままに、BGエンジンが計算を行って戦闘を進めてくれていることがよく分かるだろう。

Information

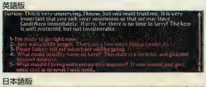
開発元	:Interplay Productions社
販売元	:株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	:セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	:9,800円
OS	:Windows95／98日本語版
CPU	:Pentium 166MHz以上(Pentium200MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(48MB以上推奨)
ビデオ	:VRAM 2MB以上のグラフィックボード(4MB以上推奨)
HD容量	:320MB以上(560MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	:4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	:DirectSound対応のサウンドカード
対応API	:DirectDraw
PC-98での動作	:○
発売時期	:発売中

NPCのせりふ英日対決

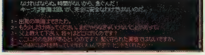
英語では読むのが嫌になってしまうようなNPCの長いせりふも、すべて完全日本語化されている。多数の選択肢が現れる質問でも心配無用だ。直前にセーブをしておけば完ぺき。どのNPCにも個性とドラマがあるので、一人ひとりに声を掛けてみたいところだ。どちらがよりBGの世界に入り込みやすいかは、プレイヤーの判断にまかせよう。

コライオンとの会話

英語版



日本語版



激動の冒険物語に彩りを添える さまざまなサブクエスト

単なるお使いだと思っていたクエストに大きな陰謀が隠されていたり、気まぐれにも似た小さな親切心から始めたクエストで大きな恩恵を得たりすることもある。故郷を離れ、父との無念の別れを経験した主人公の旅の行く先は、多くのNPCたちの思惑と絡み合い、大都市バルダーズ・ゲートへと向かっていく。ここで紹介するのは、あるパーティーの旅の記録の一部である。

旅の日記1 クロークウッドの森にて

最近世間を騒がせている野盗も鉄不足も、調べてみると背後に同じ者の影が見え隠れする。しかし、事件は一筋縄で行きそうもなく、黒幕の影にまた黒幕といった具合で切りがない。悪の根源は、われわれの目指すバルダーズ・ゲートにきっとある。だが、今は目の前の問題を解決しなければならない。おれたちは野盗の首領タゾクを追って、うんざりするほど広いクロークウッドの森に足を踏み入れた。

どのくらい歩いたろうか。森の奥深くに不自然なほど大きな別荘が建てられている。中から出てきたのは、バルダーズ・ゲートの貴族、アルデスだった。狩りを楽しみに別荘にやって来たそうだが、自然を守る森のドルイドたちと衝突が絶えないようだ。おれたちは、彼に護衛を依頼された。パーティーのドルイドがまゆをひそめる。

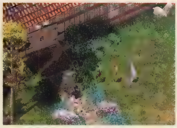
その時、セニヤド率いるドルイドの集団が館にやって来た。身構えながらも一応セニヤドの言い分を聞くと、アルデスは以前、狩りのついでにドルイドを殺したことがあるという。「奴らの言うことを聞くな、構わん、攻撃しろ」とアルデスは叫ぶ。いったいどちらの味方をしたらいいのだろうか……。

選択肢1：セニヤドに味方した場合

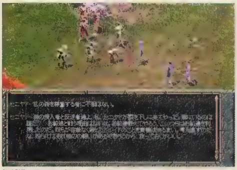
両者の言い分を聞いて考えた。アルデスは別にここで狩りをする必要はないはずだ。自然と野生をそのままに守ろうとするドルイドたちの方が正しいように思える。「すまない、依頼は受けられないよ」。おれはアルデスにそう告げた。その途端、彼の顔色が変わる。「裏切り者め！ セニヤドの前に、まずお前を殺してやる！」。アルデスは見たこともない不思議な剣を抜き放ち、襲い掛かってきた……。

選択肢2：アルデスに味方した場合

確かにドルイドたちの怒りは分かるが、アルデスも友人を1人殺されている。おれに言わせれば、どっちもどっちだ。暴力で解決すべきではない。「もういいだろ、セニヤド、話し合いで解決しないか？」。「……ばかめ、愚かな選択をしたな！」。ドルイドたちは、おれたちに向かって呪文を唱え始めた……。



野盗のアジトを探すうちに、森の中に建てられた、豪華な屋敷を発見した。どうやら、バルダーズ・ゲートの貴族の別荘らしい



気が進まないながらも、アルデスの依頼を受けることにすると、森の中からセニヤドと3人のドルイドが現れる。彼の言っていることは本当だろうか？



セニヤドの言うことに従い、アルデスを見捨てることもできる。しかし、アルデスの依頼に忠実に動けば、ドルイドたちと戦わざるを得なくなるのは必至だ

旅の日記2 たどり着いたバルダーズ・ゲートで

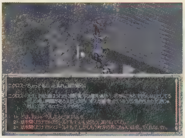
長い旅の末、ようやくたどり着いたバルダーズ・ゲート。今までに見たどんな町よりもはるかに広く、田舎育ちのおれたちは始終戸惑いっ放しといったところだ。宿を探しているうちに日が暮れ、とうとう辺りは真っ暗になってしまった。皆さすがに疲労の色が濃い。

その時、「おい、ちょっと話がある」という声が聞こえた。振り向くと、ずきんをかぶった怪しい男が手招きをしている。「ボスが話をしたいそうだ」と、その男、ニクロスは言った。おれたちはニクロスの後に続き、シーフギルドのリーダー、アラトスに会見した。彼はいきなりおれたちに向かって、オベロンの屋敷に忍び込み、空を飛ぶ建造物スカイシップの部品を盗んで、持ち帰る任務を請け負ってほしいと言う。気は進まないが、おれたちが何者かを知るほどの力を持つアラトスの情報網はばかにできない。ここは友好関係を結ぶべきだと考えて、仕事を引き受けることにした。

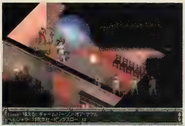
さて、ここは仲間のシーフの腕の見せどころだ。こっそりとオベロンの屋敷の扉を開け、忍び足で最上階を目指す。だが、あろうことか、あっさりと見つかってしまった！ スカイシップの建造者、シャンダラーの娘である3人のメイジたちが、部品を注意深く守っていたのだ。シーフ1人では勝ち目がないと、隠れて身構えていたおれたちも参戦し、娘たちを倒してしまう結果となってしまった。部品は手に入れたが、後味が悪い。もっとうまくやれなかったものだろうか……。

無益な戦闘を避けるには

3姉妹を倒しても名声が下がる心配はない。かといって、倒しても大して得られるものはない。無益な殺生を避けるには、インヴィジビリティ状態のシーフを素早く屋敷の3階に進入させ、棚からスカイシップの三つの部品を、シーフ技能を生かして盗み取り、すばやく階段を降りればいい。途中で3姉妹に見破られてしまうが、相手にせずに逃げ切ってしまおう。



真夜中のバルダーズゲートで怪しい感じの男に冒険者たちは招かれる。シーフギルドのマスターは、裏の情報網からわれわれの素性をつかんでいた



シーフが単独でオベロンの館に潜入するものの、家の者に気付かれてしまった。やむを得ず、パーティー全員が館に突入し、総力戦を挑む



苦い思いを抱きながらも、なんとか部品を手に入れて戻ったわれわれを待っていたものは……？

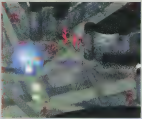
個性あふれる強力なキャラクター作りに励め
クラス別キャラクター育成ガイド

BGでは、マルチプレイでシリアル接続を選択し、自分がゲームホストになれば、自作キャラクターを6人使ったプレイを楽しむことができる。キャラクターをシングルプレイとマルチプレイの両方で活躍させたり、お気に入りのパーティーで遊ぶために、この方法を採るプレイヤーは非常に多い。自分で一から育て上げた自慢のキャラクターを操作する方が楽しめるというのが、その理由だ。ここでは、彼らを上手に育てられるよう、クラス別キャラクター育成法を紹介していくことにする。

ウォリアー編

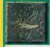
ファイター・パラディン・レンジャー

パーティーの先頭を切って、敵をバッタバッタとなぎ倒していくウォリアーには、攻撃時の追加ダメージを決めるSTR(ストレンクス)と、レベルアップ時に追加HPを与えてくれるCON(コンスティテューション)が必須だ。また、命中率を決めるDEX(デクスタリティ)も高いに越したことはない。力があっても、攻撃が当たらなければ意味がないからだ。また、もしあなたがパワープレイ指向で、本当に強いキャラクターを作りたいなら、レベルアップ時にHPの増加が最大値になるまでリロードを繰り返すぐらいの根性が必要だ。



ホーン・オブ・カズゴロスを使った無敵の壁作戦。強くなる代わりにHPを失うが、どうせウォリアーはHPを削られる職業だ。思い切って使ってしまおう。このように飛び道具を使う大量の敵に狙われたときに非常に有効。ウォリアーを盾にして、ほかの者は各個撃破に向かえ

お勧め装備一例



ホーン・オブ・カズゴロス

ある店で売られている超高級マジックアイテム。装備個所は首で、使用すると18秒の間だけ低レベルのスペルや投射武器に対して無敵になり、さらにすべてのセービングスロー(以下、ST)に+2のボーナスを得られる。欠点は、発動する際にHPが若干失われること(10前後)。



ガントレット・オブ・ウェポンエクスパティーズ

バリエーションの少ないガントレットの中で、選び抜かれた戦士たちにぜひ装備させたい品だ。命中率(THACO)が+1(命中率5%上昇に相当)、命中時のダメージが+2される夢のようなマジックアイテムだ。

プリースト編

クレリック・ドルイド

BGでのプリーストは、"いやす"だけでなく"戦う"クラスでもある。記憶できる呪文の数に影響するWIS(ウィズダム)は、17以上が望ましい。また、荷物運び役となったり、やむを得ず前衛となることも多いため、STRも高い方が良い。ACにも気を配ろう。雑魚相手の戦いでは呪文を極力温存し、前衛と一緒に殴り役を担当、シビアな戦闘では呪文で攻撃を支援しよう。ダメージを与える呪文に乏しいため、ホールドパーソンなどで敵のメイジを固めるなどの役目が多くなるだろう。HPさえあればいつまでも同じ攻撃力で戦えるウォリアーと違って、プリーストは呪文がなくなったら、ただのか弱い戦士だ。記憶できる呪文の数を増やしてくれるアイテムは大切にしたい。



炎の剣を手にして突進しているドワーフ(画面右)は、実はクレリック。BGのクレリックは前衛を務める資格が十二分にあるので、高いSTRとCONを持つなら武闘派僧侶に育ててしまえ。このパーティーでは、メインの回復役は後衛に控えるドルイドに任せている

お勧め装備一例



リング・オブ・ホーリーネス

以前にも紹介したが、非常に役に立つので再び掲載しておこう。レベル1～4の呪文を各1個ずつ追加して記憶できるようになるという素晴らしい効果のために、この指輪の地位を押しのけるアイテムはほとんどない。見つけたら必ず装備だ。



アンクヘッグアーマー

ACとSTにボーナスを与えるプロテクション系の装備は、相性の問題で1度に二つ以上は装備できない。そこで、大いに役立つのがこのアーマーだ。物語を進めていくと、ベレゴストの工匠タエロムがアンクヘッグというモンスターの殻で作成してくれる。重量の軽さとプレート以上のACを持ち合わせている良品で、余計な特殊能力がないため、ほかのマジックアイテムとの相性が非常にいい。ただし、この黄緑色はどんなコーディネートもぶち壊しにする。それが唯一の問題点。

マルチクラスとデュアルクラスの違い

一見似ているようで、実はまったく異なるマルチクラスとデュアルクラス。マニュアルで解説はされていても、どうしても違いが飲み込めないプレイヤーは多いと聞く。特に、BGで初めてAD&Dのシステムに触れるプレイヤーにとっては混乱の元で、これらのクラスは敬遠されがちだ。

マルチクラス

マルチクラスとは、人間以外の種族が選択できる"兼業"のことで、兼ねている各クラスに、経験値が等分されて貯まっていく。そのため、各職業の長所を併せ持つ反面、一つの職業に専念するキャラクターに比べて成長がかなり遅くなる欠点がある。じっくり育てれば非常に優れたキャラクターに育つが、レベルの差が開き始める冒険の中盤がいちばん苦しい。気が付くと足手まといになっていた、という可能性もある。また、装備などの制限も、兼業したすべてのクラスのものが適用される。例えば、メイジ/シーフを選ぶと、アーマーを着用したときは呪文が詠唱できなくなるので、薄いローブ1枚を装備した状態でバックスタッブに挑戦しなければならなくなる。それはまさに命がけだ。

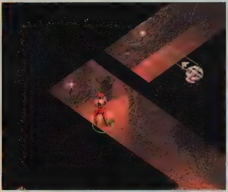
デュアルクラス

デュアルクラスは、人間のみが選択できる、いわゆる"転職システム"だ。レベル2以上の人間のキャラクターは、ほかの職業に転職することが可能となる。転職後は、HPはそれまでのものを受け継ぎ、新たに選んだクラスのレベル1から再スタートすることになる。転職前のクラスの能力は、転職後のクラスのレベルが以前のクラスの時のレベルを上回るまで封印され、使用できない。また、それまでは、同様にHPも上昇しない。例えば、レベル3シーフがファイターに転職した場合、レベル3シーフのHPを持ったレベル1ファイターとして成長を始める。しかも、HPはファイターとしてレベル4になるまで増えることはなく、習得してあったシーフとしての能力も、それまで使用することができない。レベル4以降は、レベル3シーフの能力を持ったファイターとして成長していくことになるのだ。

ローグ編

シーフ・バード

壁となって敵の攻撃を受け止めるウォリアーの横や後ろから、弓やバックスタブで追加ダメージを与えて、戦列を崩していくのがシーフの役目。STRはあるに越したことはないが、やはり、命中率や器用さを決定するDEXを第一に考えるべきだろう。また、後半になればなるほど脅威となるトラップの解除や、高難易度の宝箱開けにシーフを欠かすことはできない。専用の装備は少ないのだが、シーフ能力を上げてくれるポーションが、なぜか多く存在する。購入できる場所を見つけたら、まとめて入手しておくのも良い心掛けだ。



後半、シーフは絶対不可欠の存在となる。魔法による悪質なトラップが激増するため、彼らの持つわな解除のスキルがなければ、攻略は到底不可能なのだ。万一に備えて、HPは常に上限近くに保ちつつ、慎重に前進せよ

お勧め装備一例



シャドウアーマー

「これは!」というアイテムが少ないのが寂しいところ。シャドウアーマーは序盤で手に入るアイテムだが、結局ゲーム終盤まで使用することになる。黒いレザーのグラフィックがクールな雰囲気だ。ハイド・イン・シャドー(隠れ)の技能が+15%される上、ACもスタデッドレザー+3相当と、かなり優秀だ。



クローク・オブ・ノンディテクション

着用者は、いかなる探知系の呪文でも発見されることがなくなる。シーフの得意技ハイド・イン・シャドーを使っての偵察や、バックスタッブがさらに生かせる、ありがたい装備だ。第4章あたりで入手が可能。

メイジ編

メイジ・スペシャリストメイジ

高いINTはもちろん必須。そして、このクラスのキャラクターこそ、ずると言われようがなんだろうが、レベルアップ時には最大HP上昇値が出るまでリロードを繰り返して粘るべきだ。メイジのレベルアップによるHP上昇幅は通常1D4(4面のサイコロを1回振る)。つまり、1～4ポイントしかHPが増えないということだ。最悪の場合、レベル6でHP6という悪夢のような結果もあり得る。多くのプレイヤーが戦闘時にはメイジを真っ先に封じるように、敵もこちらのメイジを最初に狙ってくるので、HPの大小は生死の分かれ目となる可能性がある。また、クレリックと同様、スペルの記憶数を増やすアイテムは最優先で装備すべきだ。メイジは、呪文が尽きるとただの人以下なのだから。



毎レベルアップごとに、最大値のHP4上昇を得るまでリロードして粘った結果がこれ。それでも、レベル7でHPは28しかない。メイジがいかに弱々しい存在か、分かっていただけるだろうか

お勧め装備一例



クローク・オブ・ディスプレースメント

メイジ必携の品。魔法の力で光の屈折率を変化させ、実体の周りにぼやけた残像を作り出し、着用者を守る。投射攻撃に対してACが+4され、対デス、対ブレス、対ワンドSTが+2される。値信は禁物だが、戦闘時に非常に有利となるアイテムだ。



リング・オブ・ウィザードリィ

メイジが記憶できるレベル1の呪文の数を倍にする。BGのレベル1の呪文には、決してばかにできない効果を持つものが勢ぞろいしているのは、すでにご存じのことと思う。覚える呪文に余裕ができるのは大歓迎なので、必ず手に入れよう。

ヒューマン最強説! デュアルクラス育成入門

成長の仕方が理解できたら、1度はデュアルクラスのキャラクターを作ってみよう。多彩だが成長の遅いマルチクラスより、デュアルクラスの方が絶対にお勧めだ。BGでは、最終的に最強の座を勝ち取るのは人間(ヒューマン)であると言っても、過言ではない。最初は、分かりやすいファイターからの転職がいいだろう。ここでは、例を二つ紹介する。転職はレベル5あたりで行うのが無難だ。



ファイターでレベル5に成長後、シーフに転職した例。レベルアップが早いので、すぐに仲間に追い付いた。急がば回れを実践した結果、60近いHPを持ち、トラップの解除に失敗してもそのダメージに耐え切る、強靭なシーフとして活躍している

パターン1:ファイターからシーフへの転職

たいしたわなも宝箱もない序盤では、シーフのありがたみを感じる場面は少なく、能力の劣る戦士程度の印象でしかない。ならば、最初はファイターをやらせてしまえというのがこの転職法。ファイターとして高いHPを獲得した後、中盤以降の悪質トラップを解除するシーフに生まれ変わるのだ。レベル1から育て直すことになるが、シーフは成長の早いクラスなので、すぐに仲間に追い付くことができるだろう。

パターン2:ファイターからメイジへの転職

最初はつらいが、のちのち有利になるのがこの転職パターン。ファイター並みのHPを持つメイジを作り出せる算段だ。ファイターとして育てている間は別のメイジを用意するか、メイジの助け無しで耐える覚悟が必要だが、その苦労が必ずや報われると保証する。ラストバトルを迎えるころには、たとえ1発や2発の攻撃を食らっても平気な顔をして呪文をぶっ放す、HPが60を超えようかというメイジがパーティーの後衛を飾ることだろう。

パーティープレイ全勝ガイド
力とテクニックで制する

1回でも負けてしまえば事実上ゲームオーバーとなるBGでは、プレイヤーは負け知らずでなければならない。BGには多種多様な武器、防具、呪文が用意されており、それらをどう生かすかはプレイヤーの創意工夫次第だ。ここでは、パーティープレイに役立つテクニックをいくつか紹介するので、呪文を変えてみたり、特殊効果のあるアイテムを利用したりして、自分なりのアレンジを加えて勝利を奪い取ろう。なお、主に人間型の敵を相手にした場合を中心に解説したので、一部の大型の敵には通用しないこともある。その点は注意してほしい。

戦闘テクニック：事前準備編

TIPS1 敵を発見したら、まずポーズをかけろ

リアルタイムでゲームが進行するBGでは、すべてのキャラクターを一度に操作するのは至難の技だ。アイテムの使用や魔法のターゲッティングはポーズ中でも行えるので、敵が見えたらSpaceキーを押してまず進行を一時停止、それからゆっくりとターゲットを選択しよう。これを習慣付けるだけで勝率は上がる。



敵に遭遇したら、まずポーズをかけて、装備している品からそのクラスを推察しよう。最も重要なのは、メイジと飛び道具を持った敵の位置を把握することだ

TIPS2 ポーションは常備せよ

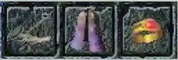
すべての魔法には詠唱時間があり、即座に効果を発揮させることはできない。HPが減ってから、毒を食らってからの治療では間に合わないのだ。突然の危険を感じた時には、すぐさま効果が現れるポーションが役に立つ。クイックアイテムスロットには、ポーション類を常備しておこう。



クイックスロットに回復ポーションと解毒剤は常備する。メイジを相手するときには、マジックブロッキングなどの魔法抵抗のポーションも惜しみなく使っていこう

TIPS3 マジックアイテムの効果を試しておけ

マジックアイテムの中には、装着時に効果があるだけでなく、戦闘中に使用すると特殊効果を発動するものがある。マジックアイテムを手に入れたら、まずアイテム使用ボタンを押して、何か特殊効果がないか確認してみよう。


戦闘中に使用することで特殊効果を発揮するアイテムは多い。使用時の効果は使って試さなければ分からないこともある。すべての効果を知り、戦闘に役立てよう

応用テクニック

終盤の、破壊的な力を持つ敵軍団を速やかに倒すための戦法を紹介する。中にはちょっと変に感じる戦法もあるかもしれないが必ず役に立つので、勝てないと感じたときに、ぜひお試しあれ。

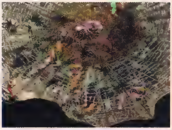
応用その1 それ行け助っ人隊

お勧めの状況 どこでも（開けたフィールドの方がやりやすい）

用意するもの 召喚の使えるメイジ、クレリック、ドルイド、または召喚の能力のついたワンド

方法

敵を発見したら、すぐさまアニマルサモニング、またはモンスターサモニングを唱えて、味方のパーティーは一斉に後退する。召喚された助っ人たちに消耗戦をさせるという、キャラクターのダメージを最低限に抑える奇策だ。敵の数がある程度減ったら、プレイヤーのキャラクターの出番だ。さらに応用を利かせた奇襲策としては、姿を消したメイジが敵陣のそばぎりぎりまで近づき、召喚を唱えて後退。または、シーフが弓で敵をおびき出し、召喚集団の中に突っ込ませるという手もある。一見、コミカルでばかばかしく思えるが、最後まで本気で使える戦法だ。


アニマルサモニングで犬の壁を作り、一斉に投射攻撃を行う。しょせんは動物なのでそれほど強くはないが、数で押して敵の戦力を削るのがこの作戦の目的なので、気にする必要はない

応用その2 再び又助っ人隊登場

お勧めの状況 敵が多いとき

用意するもの スティンキングクラウド、アニメイトデッドの呪文

方法

英語版発売後に生み出され、中ボスクラスとの戦闘に非常に有効なことが証明されて大人気となった戦法。アンデッドは毒の効果を受けないことを利用して、アンデッド召喚部隊で壁を作り、その上からスティンキングクラウドをかけるのだ。敵は毒の霧で気分が悪くなり、呪文の詠唱はおろか、攻撃も一切できなくなる。そこを一斉にアンデッド召喚部隊のスケルトンたちが叩くというわけだ。もちろん、プレイヤーのキャラクターも後方からしっかり援護しよう。

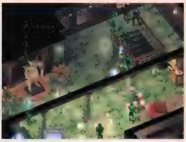
応用その3 エリア移動は最強の防御システム

お勧めの状況 室内、または建物が近くにあるエリアで、敵がメイジの場合

用意するもの 特になし

方法

敵が呪文を唱え出したら、建物の外、あるいは内に逃げてエリアを切り替えよう。建物の内外ではデータのロードがあり、そのエリアを越えて敵が追ってこれないことを利用した戦法だ。対象を失ったメイジの呪文は無駄に消費されることだろう。そして、呪文が尽きたところに殴り倒すというわけだ。確かに有効なのだが、やっていてかなり情けないものがある。どうしても勝てないときに試してみよう。


エリア移動は最強のひきょう技。敵が呪文を唱えた瞬間に階段で下の階に降り、呪文を不発に終わらせるのだ。これを何度か繰り返し、メイジを消耗させてから一網打尽にする作戦。かなり格好の悪い方法なので、使用するかどうかはプレイヤーの判断に任せたい

戦闘テクニック：戦術編

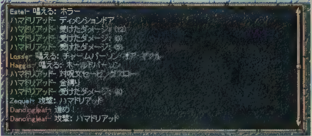
TIPS1 戦闘開始直後にメイジを無力化せよ

戦闘が始まったら、まずメイジから倒していくのがBGの定石だ。これは、プレイヤー側もNPC側もまったく同じ立場である。敵のメイジは、例外なく以下のような思考ルーチンを持っている。[自分にインヴィジビリティなどの防御魔法をかける]→[ホラーなどの正常な行動を妨げる呪文をプレイヤーのキャラクターに唱える]→[1人ずつターゲットを絞ってダメージ呪文で倒す]。彼らが一様にこのような行動をするのは、BGの思考ルーチンがワンパターンということではない。それが最もメイジにとって強力な戦法であるからなのだ。意地を張らずに、この戦法を見習ってしまおう。

メイジを倒す最大のチャンスは、最初の防御呪文を唱え終わる前だ。リアルタイムで進行しながらの指示では間に合わないため、敵メイジが呪文を唱え始めたら即ポーズをかける必要がある。高レベルのメイジになると、インプルーブドインヴィジビリティ、シャドウドアなど、完全に姿を消す防御呪文を使用するため、いったん呪文を使われてしまうともう手に負えなくなってしまう。敵のメイジが消えてしまう前にターゲットして、その動きを封じる呪文を唱えてしまおう。念には念を入れて、一つのターゲットに2人掛かりで呪文を唱えれば、なお安心だ。範囲呪文もうまく組み合わせれば、強力な敵NPCも圧倒できるだろう。



防御呪文で身を固めた上、シャドウドアで姿を消そうとするメイジ。動きを封じるチャンスはほんの一瞬だ

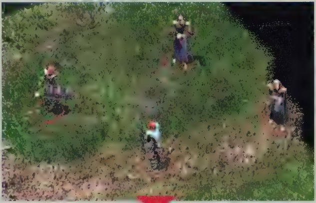


ディメンションドアを使って姿を消そうとしているところへ、ホールドパーソンを唱えて妨害することに成功した。フィールドに現れるサイリーン、ハマドリアッドなどの敵は、姿を消してからチャームを使ってくるので、かなり手強い。味方がチャームされたときのことも考えて、ディスペルマジックも用意しよう

TIPS2 範囲魔法で敵の動きを封じろ

物語が進むにつれて、敵の数と強さが尋常でなくなってくる。メイジ4人組とか、炎の矢を放つ弓兵団とか、正面からぶつかっていけば敗北間違いなしの強力な構成の敵たちがプレイヤーを待ち構えている。呪文なしで大人数を打ち負かすのは無理と言っていい。最も望ましいのは各個撃破の戦法だが、一つのターゲットに集中している間にも、残りの敵は背後からプレイヤーを攻撃してくる。そこで、スリープやホールドパーソン、コンフュージョンのような混乱や移動制限を与える範囲呪文の出番となる。敵の大幅な戦力ダウンが期待できるこれらの呪文をうまく使って、厳しい戦いを勝ち抜いていこう。

メイジ2人、前衛2人の敵のグループと遭遇。前衛の1人にチャームパーソン、メイジにはホールドパーソンをかけることに決定

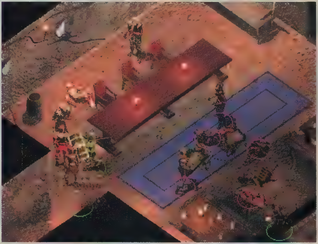




10数秒後。メイジの1人がホールドパーソンに抵抗したが、なんとか倒せた。敵の前衛の1人は見事チャームに成功し、現在は味方になっている(いちばん手前にいる男)

TIPS3 終盤では仲間同士の距離を空けて戦え

逆に、敵に範囲魔法を使われたときのことを考慮すれば、戦闘が始まったら隊列を意図的に崩すのがお勧めだ。ゲームの序盤は一ヵ所にいても困らないどころか、人の壁を作れるために後衛を守りやすいというメリットがあったのだが、終盤にもなると、敵の飛び道具や呪文攻撃もかなり充実してくる。ファイアボールなど、範囲に効果を及ぼすものが劇的に増えるため、固まっていると一網打尽にされてしまう。戦闘が始まったらすぐに散開しよう。遠距離攻撃のできるものは準備を整えながら後退、前衛は目標を定めて前進だ。



敵にメイジがいる場合、このように固まっているのは非常に危険だ。範囲魔法で全員がダメージを負わないように、あらかじめ決めておいた所定の配置に散らばろう

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

Asheron's Call

「Asheron's Call」では、フィールドとダンジョンにモンスターがうろついている。町の近くのフィールドには、強いモンスターはあまりいないが、町から少し離れると、街道沿いでもかなり強いモンスターが出現する。キャラクターをうまく育てるには、自分のレベルに合ったモンスターを倒すのが効率良い。低レベルキャラクターにとっては、町から近い場所にあるダンジョンがいい狩場となるはずだ。ここでは、町の周辺にある初級レベルダンジョンと町から町へ移動する際に便利なポータルを紹介する。 文 [illegible]

初級レベルから挑戦できるモンスターとダンジョン一覧を一挙公開

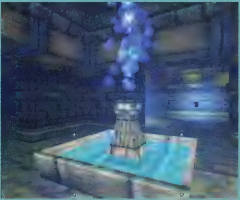
町の周辺に登場するモンスターリスト

「Asheron's Call」(以下、AC)に登場するモンスターは、Drudge系やShreth系などの種類によって大きく分けられる(表参照)。同じ種類のモンスターでも、その中で強さによって細かく分けられているので、その総数は非常に多い。町周辺に出現するモンスターは、見た目が似ていても強さが段違いに異なるものが数多く見られる。Spawn(再出現)ポイントには、ある程度の法則があるものの、モンスターのレベルにかなりばらつきがあるため、攻撃をする前にモンスター名の確認をした方が良い。特に、序盤で多く倒さなければならないDrudgeは、数種存在することに注意しよう。

町周辺にいる弱いモンスターの中で、Phyntos Waspは唯一魔法を使ってくる。Magic Resistが低いキャラクター、特に作成したばかりのキャラクターでは瞬殺される恐れがある。序盤では手を出さないようにしておきたい。

また、魔法を使わないモンスターでも、武器を持っていたり、飛び道具を使ってくる場合がある。武器を持っているモンスターは、通常のモンスターより攻撃力が高いということを覚えておこう。

ほかにも、ShrethはHealthが少ないものの、攻撃力が高いという特徴があるなど、モンスターによって個性が異なる。このため、モンスターと同レベル以下では、苦戦を強いられるか、最悪倒されてしまう可能性もある。2体以上と同時に戦うのは避けるようにした方が良いだろう。



ダンジョンの内部には、たまにこのようなFountain(泉)がある。水を飲むことでStaminaが回復するので、戦闘後でStaminaが減っているときには重宝する

町周辺に登場するモンスター一覧

種類	モンスター名	Level	Strength	Endurance	Coordination	Quickness	Focus	Self	Health	Stamina	Mana
Armoredillo	Spiny Armoredillo	5	60	70	40	45	20	10	45	220	10
Bandering	Young Bandering	5	50	50	50	50	25	20	30	150	20
	Bandering Scout	9	80	80	90	90	30	30	50	230	30
Cow	Cow	2	20	20	20	20	20	20	20	30	20
Drudge	Drudge Skulker	2	20	30	25	30	25	15	20	80	15
	Drudge Sneaker	4	30	35	50	35	30	15	33	85	15
	Drudge Slinker	4	20	30	50	55	25	15	25	80	15
	Drudge Prower	4	30	40	60	45	30	20	45	90	20
	Drudge Robber	4	30	40	60	45	30	20	45	90	20
Gromnie	Rust Gromnie	6	75	80	40	70	20	10	45	80	10
	Azure Gromnie	8	85	85	40	70	60	50	48	85	50
Monouga	Outcast Monouga	4	40	60	30	25	30	40	40	210	40
Mosswart	Young Mosswart	4	35	30	40	30	40	40	25	180	40
	Creeper Mosswart	6	40	60	50	50	50	40	40	210	40
Phyntos Wasp	Red Phyntos Wasp	3	15	30	50	40	10	5	20	130	5
	Green Phyntos Wasp	4	20	40	60	55	20	5	25	140	5
	Blue Phyntos Wasp	5	25	50	80	80	30	10	30	150	10
Rabbit	Black Rabbit	1	5	5	5	5	5	5	3	5	5
	Brown Rabbit	1	10	10	10	10	10	10	5	10	10
	Desert Rabbit	1	10	10	10	10	10	10	5	10	10
Rat	White Rat	1	10	10	20	20	10	10	10	110	10
	Russet Rat	2	15	15	20	20	10	15	15	115	15
	Gray Rat	3	20	20	50	50	30	15	15	120	15
	Brown Rat	5	25	30	70	70	40	20	20	130	20
	Red Rat	9	50	100	90	90	50	30	55	200	30
	Tan Rat	2	15	15	20	20	10	15	15	115	15
Reedshark	Reedshark Pup	5	50	70	55	50	30	20	40	270	20
Shreth	Gnawer Shreth	3	30	30	35	35	15	15	15	100	15
	Carrion Shreth	4	45	40	45	50	30	30	25	140	30
	Blood Shreth	7	65	55	70	80	40	40	38	205	40
Undead	Hunter Shreth	10	80	60	90	95	70	60	50	260	60
	Undead	8	65	85	45	40	80	85	43	235	85
	Zombie	11	80	110	55	50	95	95	75	260	145

モンスターの説明:Armoredillo(外殻で回転攻撃してくるアルマジロ)/Bandering(緑の皮膚を持つ亜人種モンスター)/Cow(牛。温和な動物)/Drudge(ネコのような亜人種モンスター)/Gromnie(移動速度が遅い4足トカゲ型モンスター)/Monouga(巨大な2足モンスター)/Mosswart(沼地に生息する2足モンスター)/Phyntos Wasp(魔法を使うハチ)/Rabbit(ウサギ。襲ってこない)/Rat(ネズミ。レベルが高いものは狂暴)/Reedshark(背中にとげを持つモンスター)/Shreth(手足が長く攻撃力の高いモンスター)/Undead(魔法によってよみがえったモンスター)

GROUND

各都市周辺のダンジョン情報

スタートタウンとして人気が高い Shoushi周辺

Shoushiは整備された大都市を思わせるたたずまいとなっており、WestとSouthの二つのチュートリアルダンジョンが用意されている。町に近い初級ダンジョンは四つ。いちばん近い"Shoushi Grotto"は、中くらいの規模を持ち、結構楽しめるお勧めのダンジョンである。また、Shoushi近辺にはダンジョン以外にも、DrudgeやShrethのキャンプポイントが多く点在しているので、フィールドで鍛えていくのも良いだろう。町から少し離れた所に位置する"Mei Dungeon"はモンスターのレベルが高く、ダンジョン付近にモンスターのキャンプポイントも複数ある。序盤は近づかない方が無難だ。



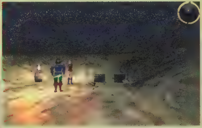
町に近い所に位置するA Ruinは、Phyntos WaspとMonougaが出現する、割と危険なダンジョンだ(画面はOutcast Monouga)。モンスターと戦うときは、うまく誘導して1匹だけを相手にするようにしよう

Shoushi周辺のダンジョンとポータル　Shoushiの座標:33.5S 72.8E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
A Ruin	34.5S 71.7E	南西の道を進んだ右側	1～5	Monouga, Phyntos Wasp, Shreth	—
Mei Dungeon	36.9S 70.3E	南東のかなり離れた場所	なし	Drudge、Undead	—
Shoushi Grotto	34.5S 72.8E	南にある丘の頂上付近	1～6	Drudge、Shreth	—
Shreth Hive	32 4S 71.0E	北西の道を進んだ左側	1～6	Drudge、Shreth	—
Stone Cathedral	34.5S 70.4E	南西の道を進み、2軒目の家が見えたら右に進む	1～6	Drudge	—
Yanshi Portal	34.9S 74.3E	南東の道を進んだ左側	—	—	13.1S 46.9E
Nanto Portal	32 3S 71.7E	北西の道を進んだ左側	—	—	51.5S 81.3E

町への通過点としてにぎわう Rithwic周辺

Rithwicは、Platemailが購入できる数少ない町の一つであるEasthamへの通過点としてにぎわっている。ほかに、ダンジョンが多く用意されている町であるということも、プレイヤーが集まる理由の一つだろう。初級ダンジョンが三つあることに加え、レベル6以上でいい狩場となるダンジョンへもアクセスしやすい。"Filos' Doom"は、レベル3以上で入ることができるダンジョンだが、規模が大きいことと、出現するモンスターはDrudgeがメインであるため、人気が高い。

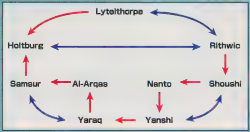


町の南、丘の上にあるOld Warhouseは、Drudgeが多数生息していることに加え、宝箱もあることから、人気の高いダンジョンだ。内部はかなり広く、最下層にはかなりの数のDrudgeが固まって配置されている

Rithwic周辺のダンジョンとポータル　Rithwicの座標:10.6N 58.3E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
A Drudge Nest	11.0N 57.5E	町の南西。近い	1～5	Drudge	—
Dungeon Galley Tower	10.7N 56.8E	町の西。近い	1～10	Drudge	—
Filos' Doom	12.0N 62.2E	東の道を進んだ右側	3以上	Bandering、Drudge	
Old Warhouse	8.7N 58 1E	町の南方。丘の頂上	1～6	Drudge	
Rithwic Crypt	14.0N 59.1E	町の北方のかなり離れた場所	1～6	Drudge	—
Trothyr's Rest	10.4N 54.9E	西の道を進み、道が途切れた先	なし	Gromnie、Undead	—
Holtburg Portal	10.1N 57.3E	町の南西。Outpostの近く	—		42.9N 34.1E
Lytelthorpe Portal	9.5N 59.9E	町の南東。川沿い		—	1.3N 51.7E
Shoushi Portal	11.0N 59.3E	町の橋の北方。近い	—		34 7S 72 5E

ポータルで往来できる町の相関図



青い矢印:相互に行き来できることを示す
赤い矢印:一方通行を示す

Dereth北部で最も栄えている Holtburg周辺

Holtburgは初級ダンジョンだけでなく、レベル10あたりのプレイヤーに都合のいい狩場となるダンジョンが多数用意されているのが特徴だ。町周辺には初級ダンジョンが二つある。"White Rat Nest"と"Holtburg Redoubt"という二つのダンジョンは、町から少し離れた場所に位置しているので、プレイヤー数が少ないのが魅力。町の近場で倒すモンスターがいない場合、訪れてみるといい。"Dungeon Fern"はレベル5以上でなければ入ることができないダンジョンだ。出現するモンスターは高レベルのものが多く、ぎりぎり入ることができるレベル5では太刀打ちできない。レベル10前後になってちょうどいい狩場となる。



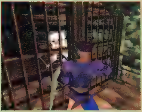
町から西方にかなり進んだ所にあるCave of Alabreeは、多数のShrethが住み着いている洞くつだ(画面はGnawer Shreth)。宝箱が数個配置されており、いろいろなアイテムを手に入れることができる

Holtburg周辺のダンジョンとポータル　Holtburgの座標：42.3N 33.6E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
A Drudge Hideout	41.4N 33.3E	町の南方。近い	1～4	Drudge	
Cave of Alabree	42.3N 29.3E	西の道をかなり進んだ丘の上	1～6	Shreth	
Dungeon Fern	43.3N 37.2E	町から北東の川を渡った先	5以上	Undead	
Holtburg Dungeon	43.5N 33.0E	町の北西。川沿い	1～10	Drudge、Undead	
Holtburg Redoubt	38.9N 35.6E	町から南東のかなり離れた場所	1～6	Drudge	—
White Rat Nest	40.2N 32.5E	町から南西のかなり離れた場所	1～5	Drudge、Rat	
Rithwic Portal	40.8N 34.0E	南の道を進んだ左側			9.3N 58 9E

Sho族の町として人気が高い Yanshi周辺

Sho族の町の中で、Shoushiに次ぐ規模を誇るYanshiは、ポータルで町を巡る場合、よく訪れることになる。Sho族の町は正方形に建物が配置されているのが特徴。Yanshiも同様で、建物の配置が非常に分かりやすい。初級ダンジョンは三つあり、そのうちの一つ"A Ruin"は規模が小さく、手軽に探索できるのが魅力だ。また、いちばん奥の部屋には、ショップで比較的高く売れるアイテムが落ちていることがある。このダンジョンにはレベル制限がないため、このアイテムを狙う高レベルプレイヤーがいることも多い。"Reedshark Lair"はレベル8～12程度に適したダンジョンで、プレイヤー数が少ないため、Fellowshipを組んだパーティーで独占できれば、かなり楽しめる。



町の西側にあるYanshi Tunnelは比較的規模が大きい。モンスターも3匹がまとまって配置されていることが多く、1人で立ち向かうには危険が伴う。ドアを利用して戦うと、危険になった場合は有効だ(画面はDrudge Sneaker)

Yanshi周辺のダンジョンとポータル　Yanshiの座標:12.7S 46.4E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
A Ruin	13.0S 47.3E	東西に伸びる道を東へ行き、沼を渡った先	なし	Drudge、Phyntos Wasp	—
Deserted Ruin	16.0S 47.2E	南のかなり離れた場所。川の中州	1～6	Drudge	
Reedshark Lair	12.3S 48.3E	町の北東のかなり離れた場所。川沿い	4以上	Armoredillo、Phyntos Wasp、Reedshark	—
Yanshi Tunnel	12.1S 45.5E	町の西側にあるガードポストの近く	1～6	Drudge、Shreth	
Shoushi Portal	14.7S 46.6E	南の道を進んだ場所		—	33.1S 72.5E
Yaraq Portal	12.1S 46.3E	北の道を進んだ左側			21.1S 1.1W

Derethの中央に位置する
Yaraq周辺

Derethの中央にある巨大な湖に面しているYaraqは、町の規模としては小さい部類に入る。しかしながら、景観がよく、初級ダンジョンが三つ用意されているため、プレイヤー数は比較的多い。町の東に位置する"Darkened Halls"というダンジョンは、神殿のような作りとなっており、規模は大きい。また、ここでは宝箱からアイテムが得られるのも魅力だ。町の西側の湖沿いには高レベルプレイヤー向けのダンジョンが多数用意されているので、ショップには彼らの戦利品が売られていることが多い。南西には比較的低レベルのモンスターのキャンプポイントもある。

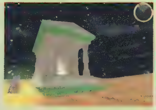


宗教色の強い雰囲気を持つDarkened Hallsは、いちばん奥にアイテムが入った宝箱が鎮座している。Shieldなどがこの宝箱に入っているので、装備を整えられる上に、売ればいいもうけにもなる

Yaraq周辺のダンジョンとポータル　Yaraqの座標:21 5S 1.6W

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
A White Rat Lair	21.1S 2.2W	街の北西	1~5	Rat	—
Darkened Halls	20.7S 0.7E	東の道を進み、谷を越えた辺りの左側	なし	Bandering、Drudge	
Under-Cove Crypt	21.5S 4.1W	町の西。湖沿いのかなり離れた場所	5以上	Gromnie、Undead	
Yaraq Tunnel	24.8S 1.4W	町の南にある丘の上	1~6	Drudge	
Al-Arqas Portal	22.8S 0.7W	Samsur Portalの手前右側	—	—	31.5S 12.5E
Samsur Portal	23.0S 0.2W	南の道沿い	—	-	2.7S 18.9E

砂漠の中央に位置する田舎町
Al-arqas周辺



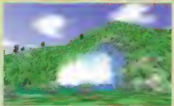
Unfinished Templeの入り口には、Drudgeが数匹いる。ダンジョンからの帰り道に不意に襲われることのないよう、気を付けたい。また、砂漠地帯では自分の位置が把握しづらいので、座標を常に確認しておこう

Al-arqasは、砂漠にある町の中でも、とりわけ田舎という印象が強い。道が整備されておらず、道しるべを頼りに移動しなければならないのが特徴だ。また、街が岩場のくぼみにあるので、ダンジョンへの移動は急な傾斜の坂を上って行かなければならない。初級ダンジョンは三つ用意されているが、人気のない町ということもあって、どこも人は少ない。レベル6までのダンジョンばかりが用意されているが、砂漠にはレベル8前後のモンスターのキャンプポイントが多くあり、ハンティングには困らないだろう。

Al-Arqas周辺のダンジョンとポータル　Al-Arqasの座標:31.1S 13.7E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
Abandoned Shops	32.2S 12.7E	町の南西にある道標沿い	1~6	Drudge	—
Desert Ruin	31.8S 15.8E	町の南東。丘の上	1~6	Drudge	
Unfinished Temple	30.1S 9.1E	チュートリアルダンジョンから北西に進んだ場所	1~6	Drudge、Shreth	—
Samsur Portal	32.6S 14.4E	町の南東にある道標沿い			2.7S 18.9E

Dereth南方の少人数都市
Nanto周辺



Nantoの西にあるこの場所では、地下水脈が地表に出てくるために、雄大な滝ができている。ダンジョンがこの滝の周辺にいくつかあるので、それらに行くための目印として大いに役立つ

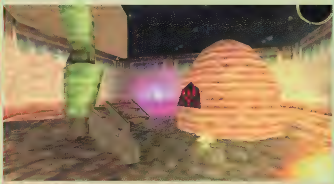
NantoはDerethの南方に位置し、雄大な滝が二つある。Nantoを訪れるためにはShoushiのポータルを利用するという手段はあるが、滞在しているプレイヤー数は少ない。初級ダンジョンは四つだが、町から離れているものがほとんどで、あまりアクセスは良くない。また、近くにモンスターのキャンプポイントが少ないのもプレイヤー数の減少を招いている。しかし、Nantoから徒歩でMayoi、Linといった町へ移動するため、それらへ続く街道を通る高レベルプレイヤーは少なくない。

Nanto周辺のダンジョンとポータル　Nantoの座標:52.6S 81.9E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
Empyrean Garrison	54.2S 81.8E	南の道を進んだ左側。丘の頂上付近	1~9	Drudge	
Lytaway Dungeon	52.6S 86.7E	東の道を進んだ丘の中腹	1~6	Drudge	—
Nanto Rat Lair	54.1S 79.5E	町の南西のかなり離れた場所	1~6	Rat	—
Water Temle	52.1S 80.2E	町の西。滝のある丘の上	1~6	Drudge	—
Yanshi Portal	52.7S 80.3E	西の道を進んだ左側	—	—	13.1S 46.9E

砂漠地帯最大の規模を誇る
Samsur周辺

SamsurにはOutpostが町の周りに複数配置され、相互に移動できるのが特徴だ。初級ダンジョンも四つと多く用意されており、プレイヤーもかなりの数が滞在している。"A Ruin"は町から近い所に位置しているため、アクセスしやすい。初めて挑戦するダンジョンとしても、いい狩場となるだろう。町から少し離れた所にある"Dungeon Binar"は、設定されているダンジョンレベルが1~12までと非常に幅広い。しかし、出現するモンスターは強いものが多数配置されているので、レベル10以下の冒険者は入り口付近より先に進めないだろう。Fellowshipを組んで、パーティーで攻めるのが基本となるダンジョンだ。



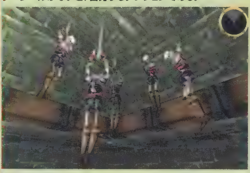
町の北西に位置するMusansayn s Vaultsは、建物の内部に入り口がある珍しいダンジョンだ。規模は中くらいで、本格的にダンジョンへ挑む第1歩に適している。また、SamsurのOutpostは、相互にテレポートできる機能があり、ほかのダンジョンへ移動するときに便利である

Samsur周辺のダンジョンとポータル　Samsurの座標:2.9S 19.5E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
A Ruin	3.3S 20.5E	南西の道を進んだ右側	1~5	Drudge	
Dry Well	5.0S 20.9E	町の南東	1~6	Drudge、Monouga、Shreth	—
Dungeon Binar	6.2S 20.1E	町の南のかなり離れた場所	1~12	Rat、Undead	—
Dungeon Manor	1.9S 19.8E	町の北。近い	1~6	Drudge、Shreth	—
Musansayn's Vaults	1.0S 18.7E	北西の道を進んだ右側	1~6	Drudge	—
E Samsur Advocate Building	0.1N 16.2E	町の北西	—	—	Samsur Advocate
NW Samsur Advocate Building	3.1S 18.7E	町の南西	—	—	E Samsur Advocate
Samsur Advocate Building	3.1S 22.3E	町の東	—	—	NW Samsur Advocate
Holtburg Portal	1.6S 18.4E	北西の道を進んだ場所	—	—	41.3N 33.3E
Yaraq Portal	3.8S 18.6E	南西の道を進んだ場所			21 9S 2.7W

小規模で人気のない
Lytelthorpe周辺

LytelthorpeはRithwicとYanshiの中間に位置する町である。初級ダンジョンは二つあり、"Lost Distillery"は洞くつを切り開いたようなダンジョンで、Drudge、Shrethが多数生息している。規模は意外と大きく、すべてを探索するにはレベル5程度は必要だ。もう一つの"Dungeon Maggreth"は、設定されているレベルが1~12までと幅広く、Drudge Prowerなど弱いモンスターがいるLost Distilleryと比べると、全体的に高レベルのモンスターが配置されている。プレイヤー数が少ないため、同時に2、3匹を相手にして1人で切り抜けるキャラクターレベルがないと、苦労するダンジョンである。



町の北東に位置するDungeon Maggrethは、かつて教会であったことを思わせるオブジェクトが多数配置されたダンジョンだ。現在では聖域としての面影はなく、不気味な廃墟と化している

Lytelthorpe周辺のダンジョンとポータル　.ytelthorpeの座標 0 6N 51 2E

名称	座標	おおよその位置	レベル制限	登場モンスター	ポータル出現先位置
Dungeon Maggreth	3.7N 52.6E	北東の道をかなり進んだ左側	1~12	Drudge、Rat、Shreth	-
Lost Distillery	0.7S 51.2E	町の南。近い	1~9	Drudge、Shreth	—
Holtburg Portal	1.7N 49.9E	西の道を進み、右側にある丘の中腹	—	—	41.3N 33.3E
Rithwic Portal	2.3N 52.0E	北東の道を進んだ左側	—	—	9.3N 58.9E

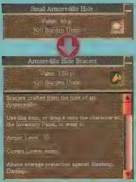
序盤の資金稼ぎに欠かせない町で見つかるミニクエストを紹介

ACでは、銀行や家というシステムがないために、アイテムは基本的にすべて持ち歩かなければならない。アイテムを失い、再び手に入れようとすると、多くの資金が必要となってくる。ここでは、序盤で資金を稼ぐためのミニクエストを紹介しよう。

Collectorを探して報酬を手に入れよう

比較的大きな町には、Collectorという名前の収集家NPCがいる。モンスターから得られるレアアイテムをこれらのCollectorに渡すと、普通に店へ売却したときよりも高額の礼金がもらえる。例えば、Drudgeから得られる“Drudge Charm”は、店に売ると5Pyreal程度にしかならないが、Collectorに持っていくと75Pyrealの礼金がもらえるのだ。特に、序盤の装備をそろえるための資金が必要なときは、1Pyrealでも貴重なので、これは非常においしいミニクエストと言えるだろう。また、“Phyntos Wasp Wing”は、Collectorと羽根専門の収集家であるWing Collectorのどちらに渡しても報酬を受け取ることができる。ただし、Wing Collectorからはより高額の報酬を受け取れる。

このほかに、モンスターから得られるレアアイテムから、武器や防具を作成してくれるNPCもいる。序盤では、Small Armoredillo Hideを使った“Armoredillo Hide Bracers”や、Small Reedshark Hideを使った“Reedshark Hide Greaves”を作成してくれる。これらを作成するNPCはLeather Crafterだが、スタートタウンにはいないことが難点である。Leather CrafterはShoushiの西方にあるBaishiという町などにいるので、立ち寄ってみると良いだろう。次回は、Shoushi周辺で見つかる序盤のクエストを紹介する予定だ。



Small Armoredillo HideをLeather Crafterに渡すと、Armoredillo Hide Bracersを作成してくれる。これは、Chain Mail程度の防御力がある、手ごろな防具だ



ShoushiのCollectorは酒場の前におり、収集品を渡すと報酬をもらうことができる。序盤では貴重な収入源になるだろう

序盤で手に入るアイテムで行えるミニクエスト

アイテムを手渡すNPC	収集しているアイテム	入手先(モンスター)	報酬
Collector	Drudge Charm	Drudge系	75Pyreal
	Bandering Scalp	Bandering系	Health Potion
	Red Phyntos Wasp Wing	Red Phyntos Wasp	75Pyreal
	Green Phyntos Wasp Wing	Green Phyntos Wasp	140Pyreal
	Blue Phyntos Wasp Wing	Blue Phyntos Wasp	140Pyreal
	White Rat Tail	White Rat	50Pyreal
	Tan Rat Tail	Tan Rat	50Pyreal
	Russet Rat Tail	Russet Rat	50Pyreal
	Grey Rat Tail	Grey Rat	120Pyreal
Wing Collector	Red Phyntos Wasp Wing	Red Phyntos Wasp	150Pyreal
	Green Phyntos Wasp Wing	Green Phyntos Wasp	250Pyreal
	Blue Phyntos Wasp Wing	Blue Phyntos Wasp	250Pyreal
Leather Crafter	Small Armoredillo Hide	Spiny Armoredillo	Armoredillo Hide Bracers
	Small Reedshark Hide	Reedshark Pup	Reedshark Hide Greaves



これらは、モンスターを倒したときに手に入るレアアイテムだ。Red Phyntos Wasp WingやDrudge Charmは軽いので、町に持って帰るのに苦にはならない

プレイヤーの動作や言葉を見れば分かるFormulaの判別法

ACでは、魔法を詠唱する際に、動作に加えて魔法の言葉を言う。この動作と魔法の言葉によって、秘薬の組み合わせであるFormulaを特定できることが判明した。Formulaは、Scarab、Harb、Powder、Liquid、Talismanによって基本的に決まるが、このうちScarabは魔法のレベルを示すものなので、残りの四つの組み合わせがこの判別法で分かることになる。

まず、詠唱時の動作だが、これはFormulaの最後尾に付けるTalismanによって決まってくる。例えば、魔法を唱えた際、しゃがみこむ動作となった場合、Item Enchantment系のTalismanだということになる。

残りの三つの組み合わせは、魔法の言葉によって特定できる。この言葉は1stワードと2ndワードに分かれているが、1stワードがHarb、2ndワードがPowderとLiquidに該当するのである。例えば、魔法の言葉が“Malar Quasith”であった場合、1stワードの“Malar”はHarbのHyssopを表し、2ndワードのQuasithの“Qua”がPowderのOnyx、“sith”がLiquidのCobaltを表すことになっている。このように、レベル1のFormulaは、近くで魔法を唱えているプレイヤーを見ることで特定できるという。ただし、ランク2の魔法はFormulaにTaperを組み込まなければならず、ランク3以降の魔法はアカウントごとに組み込むTaperが異なってくるため、この判別法を使うことはできない。

魔法を唱えると、周りのプレイヤーは魔法の言葉を聞くことができる。メッセージウィンドウの最下段“Equin Zhapaj”がその魔法の言葉だ。“Equin”が1stワード、“Zhapaj”が2ndワードを指している



Zone専用メッセージングツールを使いこなして 仲間との対戦を楽しもう

「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」の発売に合わせて、MSN Gaming Zoneに日本語専用ロビーが開設されたため、これをきっかけにZoneへサインアップした読者もいることだと思う。Zoneへの登録を済ますと、「ZoneFriend」という便利なツールが使えることに気付いただろうか。今回は、Zoneで知り合ったゲーム仲間と密接なコミュニケーションを取るのに役立つ、ZoneFriendの使い方を紹介する。

文・倉田百南

ゲーム仲間への便利な連絡ツール ZoneFriendの利用方法

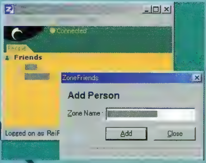
Zoneへのサインアップを済ませ、サイトにアクセスすると「Zone Friend」機能を利用することができる。これは、自分の友達が現在Zoneに接続しているかどうかをモニターする支援機能で、Zoneにログインした時点でZone Friendウインドウが自動で開く。以下、基本的な設定方法について、順を追って紹介していく。



ZoneFriendは、友達が現在Zoneに接続しているかどうかを知ることができるだけでなく、メッセージのやりとりやチャットも行える

①まずは友達の名前を追加する

FileメニューのPeople → Add Person(またはINSキーを押す)でFriend追加ウインドウを開き、追加したいメンバーのZone Nameを入力する。これでリストにメンバーが追加される。削除するときは削除したいメンバーを選んでDELキーを押すだけでよい。ただし、相手のZoneネームは、ロビーで出会った際にあらかじめメモしておく必要がある。



対戦で知り合った友達の名前を控えておき、ZoneFriendに登録しておけば、次の機会に一緒にゲームをプレイすることができるはずだ

②友達にメッセージを送るには

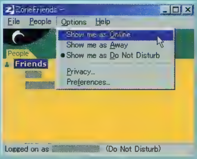
Friendウインドウからメッセージを送りたい友達を選んでダブルクリックし、メッセージウインドウを開く。メッセージを入力してEnterキーまたはSendボタンを押せば、メッセージを送ることができる。ただし、この機能は、あなたとメッセージを送りたい友達の両方がZoneに接続していないと使えない。Chatボタンを押して利用するチャットについても同様だ。



シンプルなメッセージ画面だが、メールより手軽に使えるため、ゲーム情報の交換に役立つはずだ

③接続モードの変更

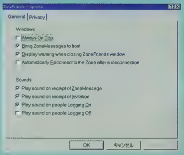
あなたの状態を"オンライン状態(Online)""席を外している状態(Away)""対戦中などで忙しい状態(Do Not Disturb)"の三つの状態に切り替えることができる。この接続モードの情報は、Zoneに接続中の友達にも自動的に伝わるため、各人がどのような状況にあるかを一目で確認することができる。設定は、Optionsの中から選ぶことが可能。



通常はOnlineに設定しておけばよいが、席を外す場合はAway、メッセージを受信したくない場合はDo not Disturbに設定しておけばよい

④オプション設定

③でも使用したOptionsからPrivacyまたはPreferencesを選ぶことで、ZoneFriendウインドウの設定を自分の好きなようにカスタマイズできる。たとえば、友達からメッセージが送られてきた際に、ZoneFriendのウインドウをデスクトップのいちばん手前に表示させるようにしたり、親しい友達がZoneにログインした際に音を鳴らす、といった設定ができる。ここの設定をいろいろ試すことで、ZoneFriendの利便性が高まるはずだ。



友達がZoneにログインした際に、サウンドを鳴らして知らせるように設定しておけば、親しいゲーム仲間と一緒に楽しむ機会が増える

“ノーム”が教えてくれる 電子ペットとの付き合い方

知的電子ペットブームの元祖(?) クリーチャーズ2観察日記

文/杉山淳一

デスクトップに住む電子ペットの生態を観察

「クリーチャーズ2」は、知的電子ペットゲームの先駆けとも言える「クリーチャーズ」の続編だ。登場する生命体“ノーム”には550もの遺伝子があり、教育すれば自分の意志で行動し、恋愛して繁殖までするのだ。今までに「シーマン」や「てくてくエンジェル」と付き合ってきた私としては、ノームの生態には非常に興味がある。



卵は放置していてもかえるらしいが、ふ化器に入れると一瞬でノームが生まれる。卵は、最初に六つ用意されているが、無くなっても補充できる

○月○日 23時

ゲームが始まって1時間がたったが、何も起こらない。変だなあと思いつつヘルプを見ると、どうやら卵をふ化させなくてはいけないらしい。ノームって卵から生まれるのか。ヘルプをたどっていくと、ふ化の方法やオスとメスとの成長の違い、言葉の覚えさせ方、食べ物の与え方、医療キットの使い方が詳しく書いてある。すべて大事なことばかりだ。動物のペットを飼う時も、本やインターネットで予習するものね。

教訓:マニュアルとヒントは隅々までチェック

○月○日 24時

オスの卵をふ卵器に入れたら、一瞬で生まれた。紫色のノームだ。「アテ」とか「ウカー」とか意味不明な声を発している。コンピューターやビデオのスイッチを入れておくと、基本的な言葉は学んでくれるらしい。自分で食べ物を探せるようなので、私はノームを放置し、やりかけの仕事に専念する。ときどきウインドウを切り替えて見てみると、眠り込んでいることが多い。病気かと思ってメディカルキットでチェックしたが、疲れているだけだった。


生まれたばかりのノームはコンピューターで勉強する。小人のような生物も言葉を教えてくれるが、ノームが知らないものの名を連呼するので、間違って覚えそうで心配だ。アイテムの名前はプレイヤーが打ち込んで覚えさせる

教訓:最初のしつけは機械にお任せ

○月△日 01時

座っているだけで眠ろうともせず、元気が無い。メディカルキットで調べると、退屈しきっているらしい。ボールで遊んであげると、とても喜ぶ。ボールを不思議そうに見ているので、これは“まり”だと教えた。まりを押すと、それが跳ねることを覚えたようだ。



教訓:何かを見つめたら、言葉を教えるチャンスだ

○月△日 02時

仕事が一段落したので、ノームと遊んでやることにした。エレベーターで下に降りると、新しいおもちゃがたくさんある。押すと歩き出すパンダが気に入ったようだ。さらに、ちょこちょこ歩いている小さな生物が積極的に言葉を教えようとしてくれる。ノームにいい友達ができた。名前を付けてやるのを忘れていたので、ノムと名付けた。われながら単純すぎてあきれる。

教訓:名前を付けてあげよう。自我が目覚めるのだ

○月△日 03時

なんと、ノムがエレベーターの使い方を覚えた! 上の階に行き、散歩を始めている。ミニカーが気に入った様子で、どんどん追いかけていく。しばらくすると海に出た。海の上にカーソルを置いてノムに声をかけたら、水中に落ちてしまった。あわてて引き上げる。ノムは泳げないのだ。ところで、ノムの成長記録を見ると思春期に達していた。インターネットから適齢期のメスのデータをダウンロードしようとしたが、ホームページにはまだデータが無かった。そこで、もう1匹メスをふ化させることにした。

教訓:お散歩する時は必ず付き添え

○月△日 03時30分

生まれたばかりのノームは手間がかかる。しかし、今回は二匹目なので、手慣れたものだ。ネネと名付けて、世話をしてやる。ふと気が付くと、ノムが見当たらない。嫌な予感がする。“次のノーム”ボタンをクリックすると……、ノムが海底で冷たくなっていた。陸に引き上げたが、すでに固くなっている。なんということだ。私はノムの墓を作ってやった。ネネと繁殖させるつもりだったのに。すまん、ノム……。

教訓:ノームから目を離すな

○月△日 09時

ショックから立ち直れなかった私は、ソフトを終了させて眠ることにした。けれど、目覚めて最初にやったことは、ネネのボーイフレンド、ノノをふ化させることだった。幼年期のノームを2匹も同時に教育するのは忙しいが、にぎやかで楽しい。ところが、まりを食べ物だと勘違いしたノノが、空腹にもかかわらずチーズやトマトを食べてくれない。これまでの教訓から、仕事の片手間に育てるのは良くないと分かったので、私はワープロソフトを終了させてノームの育成に集中することにした。今度こそ繁殖を成功させたい。拒食症のノノが立派な父親になれるように、見守っていこうと思う。

Information
発売元:ザ ラーニング カンパニー株式会社
問い合わせ先:カスタマーサポート係
03-5275-6955


現在はノノとネネの2匹を育てている。正しい知識をきちんと身に付けさせるために、青年期までは同じ場所に置かないつもりだ

3Dアクセラレーター定点観測

VIDEOCARD

1999年11月15～19日までの5日間、世界最大のコンピューター展示会COMDEX Fall'99がラスベガスで開催された。このCOMDEXでは、昨年同様、スリー・ディー・エフ・エックスがVoodoo3の後継チップを発表したほか、nVIDIA社、S3、ATIテクノロジーズなどが、2000年前半に出荷する製品のデモを行っている。各社は早くも、GeForce 256に続く製品の準備を行っているようだ。

COMDEX Fall'99に次世代ビデオカードが登場 GeForce 256の3倍の性能を持つVoodoo5 6000

スリー・ディー・エフ・エックスの新チップはワンボードSLIをサポート

コードネーム“Napalm”と呼ばれていた、スリー・ディー・エフ・エックスの次世代ビデオチップVSA-100が、11月16日に発表された。このビデオチップの特徴は、1枚のビデオカード上に最大32個のチップを搭載してSLI(Scan-line Interleaving)を実現する“スケーラブルアーキテクチャー”技術を採用していることにある。これにより、次期Voodooシリーズのフィルレートは最大1.47Gピクセル／秒となり、Voodoo3 3500(366Mピクセル／秒)の約4倍、GeForce 256(480Mピクセル／秒)の約3倍の性能を引き出すことが可能だ。VSA-100が1枚の場合、フィルレートは最大で367Mピクセル／秒にしか過ぎないが、四つのビデオチップを使ってSLI構成にすることで、GeForce 256を大きく上回る性能を引き出そうというわけだ。

VSA-100は組み合わせるメモリー容量に応じて、16MB版と32MB版の2タイプがあり、1チップにつき4～64MBまでのビデオメモリーをサポートする。ビデオチップのコアクロックは166～183MHzで、Voodoo3とほぼ同じ。0.25μで製造されたダイは6層のメタルCMOSプロセスからなり、1400万のトランジスターで構成されている。業界ではスタンダードになった32ビットカラーレンダリングを、同社として初めてサポートし、2048×2048ドットのテクスチャーを表示できるDXTCのほか、同社独自のテクスチャー圧縮技術であるFXT1をフィーチャーしている。対応APIは従来どおりGlide、Direct3D、OpenGLの三つで、ビデオカードのバスタイプはAGP 4×とPCIの両方に対応させている。

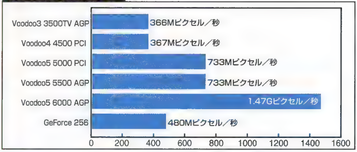
シングルチップのVoodoo4とマルチチップのVoodoo5を発表

Napalmは当初、“Voodoo4”という製品名でうわさされていたが、今回正式に発表されたVSA-100搭載カードは、シングルチップ搭載版がVoodoo4、二つ以上のマルチチップ搭載版がVoodoo5と名付けられている。具体的には、表で示した4種類の製品が2000年第1四半期に発売される。注目されるのは、ビデオチップを四つ搭載した最上位モデルVoodoo5 6000 AGPで、フィルレートについては、先述したようにGeForce 256を大きく上回る。ただし、価格についても、ゲーム向けビデオカードとしてはかなり高額な599.99ドル(約6万2,400



これまでNapalmと呼ばれていた、スリー・ディー・エフ・エックスの新チップVSA-100。コアクロックはVoodoo3と同程度の166～183MHzだが、SLIのサポートにより、Voodoo3 3500の4倍のパフォーマンスを引き出す

Voodoo4／5のフィルレート



補足.フィルレートとは、ビデオカードがスクリーンバッファメモリー上に、ピクセル(画素)と属性情報を書き込む速さを指しており、一般的にビデオカードのパフォーマンスを表している。単位は、M(メガ)ピクセル／秒またはG(ギガ)ピクセル／秒と表記する。この機能は、ビデオカードに搭載されているピクセルユニットが処理するが、ビデオカードの性能は、ビデオメモリーのバンド幅、ビデオカードのバスデータ転送速度なども影響する

Voodoo4 5000 AGP



PCI版も用意されるローエンドモデル。メモリーが32MBになっているが、パフォーマンスはVoodoo3 3500TV AGPと同程度だと思われる

Voodooシリーズの新ラインナップ

	Voodoo4 4500 PCI／AGP	Voodoo5 5000 PCI	Voodoo5 5500 AGP	Voodoo5 6000 AGP
ビデオチップ数	1	2	2	4
ビデオメモリー	32MB	32MB(16MB×2)	64MB(32MB×2)	128MB(32MB×4)
RAMDAC	350MHz	350MHz	350MHz	350MHz
フィルレート	333～367Mピクセル／秒	667～733Mピクセル／秒	667～733Mピクセル／秒	1.33～1.47Gピクセル／秒
最大解像度	2048×1536ドット	2048×1536ドット	2048×1536ドット	2048×1536ドット
32ビットカラー	○	○	○	○
外付け電源	×	×	×	○
リアルタイムフルシーン ハードウェア アンチエイリアシング	×	○	○	○
T-Buffer デジタルシネマティックエフェクト	×	○	○	○
FXT1／DXTC	○	○	○	○
バスタイプ	PCI／AGP 4×	PCI	AGP 4×	AGP 4×
価格	$179.99	$229.99	$299.99	$599.99

円)という金額に設定されている。また、このVoodoo5 6000 AGPは、AGPポートからの電源供給では電力が不足するため、製品に付属するACアダプターを使って動作させることになる。

そのほか、32個のビデオチップと2GBのメモリーを搭載し、フィルレートを3Gピクセル／秒まで引きあげたハイエンド製品もアナウンスされている。ただし、この製品はスリー・ディー・エフ・エックスと技術提携しているQuantum3D社が開発し、軍事シミュレーターなどの業務用に供給される予定だ。価格は4万ドル(約400万円)程度になる見込みだが、一般ユーザーとは縁遠い製品には違いない。

フィルレートの大幅な向上と32ビットカラーレンダリングのサポートで、最速ビデオカードメーカーとしての復権を目指すスリー・ディー・エフ・エックスだが、死角がないわけでもない。それは、Hardware T&Lのサポートを見送ったことだ。同社は「まだまだ対応ソフトが少ないので傍観している状態だ」という消極的なコメントを述べており、これまで3Dアクセラレーターのマーケットをけん引してきたリーダーとしての気迫が感じられない。T-BufferやFXT1など、独自の技術をフィーチャーしているものの、2000年のゲームグラフィックのキーテクノロジーとなるHardware T&Lの機能を実装しなかったことで、2000年のビデオカード市場でどのような影響が出るのか。答えは、製品が出荷される2000年の春に明らかとなる。

同社が公表したビデオチップのロードマップによると、Hardware T&Lについては、2000年末にリリースする次期チップ(コードネームRampage)でサポートすることを明言している。そのほかの機能も充実させ、「次世代Voodooも驚くほど斬新なものになるだろう」と自信を見せていた。Rampageが登場する前に、"Napalm 2"と呼ばれるビデオチップがリリースされそうで、2000年は引き続き、スリー・ディー・エフ・エックスとnVIDIA社の2社を中心に、ビデオチップの技術の進歩が見られそうだ。

Voodoo5 5500 AGP



約300ドルという価格帯から判断して、nVIDIA社のNV15のライバルとなりそうだ。スリー・ディー・エフ・エックスは「日本市場での主力製品になる」と見ている

Voodoo5 6000 AGP

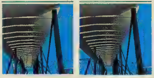


四つのビデオチップと128MBものビデオメモリーを搭載した、ぜいたくな仕様となっている。ただし、ACアダプターを使って電源を供給しなければ動作しない。発熱量もすさまじいはずだ

VSA-100がサポートする主な機能

リアルタイムフルスクリーン ハードウェア アンチエイリアシング

アンチエイリアシングとは、斜めに表示したピクセルラインのギザギザをスムーズに見せる機能である。フライトシミュレーターでよく見られる地平線のジャギーや、背景画の境界線部分が揺れたり突然現れるピクセルポッピングという現象が、この機能によって改善される。APIからのコントロールとは独立して、ハードウェア上で完全にサポートされているため、発売済みのすべてのゲームで効果が得られることになる。



効果なし　効果あり

複葉機(プロペラ飛行機)の左翼部分を拡大したグラフィックだが、アンチエイリアシングによってジャギーが少なくなっていることが確認できる

T-Bufffer／モーションブラー

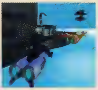
フレームごとにオブジェクトが移動した座標地点を割り出し、その間のファジーな動きを表示するものだ。シャッタースピードの遅いカメラで、移動するオブジェクトを撮影したときの、ボヤけた部分を想像していただければ間違いない。この効果によって、移動するオブジェクトの運動性をリアルに表現でき、スピード感が得られる。



「QUAKE III ARENA」でモーションブラーを使った場合、キャラクターの残像が表示されることでスピード感が強調され、迫力あるグラフィックでプレイできる

T-Bufffer／デプスオブフィールドブラー

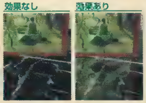
肉眼であるオブジェクトを見たとき、焦点の当てられていない周りの景色はボヤけているのが分かるだろう。映画では、対象物との距離や望遠レンズの使用によって表現されるテクニックだが、T-Buffferの機能を利用してこれを調節することを可能にし、制作者が意図した部分にプレイヤーの焦点を当てさせることができる。スナイパーライフルでスコープを覗いたときの、距離感の表現などで発揮されるはずだ。



手前のバイクのフォーカスがぼやけているため、画面中央の乗り物との距離感がうまく表現されている

T-Bufffer／ソフトシャドウ

今までのゲームでは、影の表現を8ビットのステンシルバッファーに依存していたため、くっきりとした影や最初から周辺をぼやけさせただけのテクスチャーを影として使用していた。Voodoo5では、ソフトシャドウのサポートによって、リアリティーの高い影の表示ができるようになる。



効果なし　効果あり

複数の光源による反射や影が、実写並みに自然に表現できるようになる

T-Bufffer／ソフトリフレクション

ガラスに反射するグラフィックならともかく、つやのある樹木や人物の肌など、わずかに反射する光の表現技術が改良されることになりそうだ。反射光の強度をソフトにすることで、オブジェクトが持っている、本来の質感までもが伝わるリアルな表現が可能になる。



鏡のような物に映り込んだグラフィックは従来から表現可能だったが、T-Buffferによって、光沢のある床への映り込みをソフトに表現することができる

FXT1

VSA-100は、業界スタンダードとなったテクスチャー圧縮技術(DXTC)だけではなく、独自に開発したFXT1もサポートする。DXTCが8ビットの圧縮フォーマットであるのに対し、FXT1は4ビットの圧縮フォーマットになっており、DXTCの半分のサイズに圧縮する能力を持っている。例えば、2048×2048ドットのサイズを持つ32ビットテクスチャーは、圧縮なしで16384KBだが、FXT1で圧縮すると8分の1の2048KBになる。もちろん、解凍したテクスチャーデータのクオリティーはDXTCに劣ることはない。

ビデオカードメーカーとの連携でシェアを拡大するnVIDIA社

スリー・ディー・エフ・エックスによるSTB Systems社の買収、S3によるダイアモンド・マルチメディア・システムズの買収など、1999年はチップメーカーとカードメーカーの統合が注目された。その結果、業界で唯一のビデオチップ専業メーカーとなったnVIDIA社だが、クリエイティブテクノロジー、エルザ、カノープス、Guillemot社などのカードメーカーとのパートナーシップによって、製品に対する評価や信頼は高まる一方だ。GeForce 256搭載カードについては、パフォーマンスの高さのほかに、参入メーカーの多さから価格的にも市場競争力が高く、nVIDIA社はビデオカードのマーケットをけん引する主役の地位に上り詰めたようだ。

nVIDIA社がターゲットとしているコンシューマー市場では、まだ業界1位の座とは程遠いもの の、ビデオチップのOEM供給先は順調に増えており、COMDEX期間中にも、年間収益が前年比85%増しになったことを発表している。コアゲーマー向けに1999年9月に出荷を開始したGeForce 256は、同社が出荷している全ビデオチップのうち、わずか13%を占めるのみで、主力製品とはなりきれてないものの、このハイエンドビデオカードが同社の成功の要因となっているのは言うまでもない。

DDR版GeForce 256の出荷を開始

2000年1月号の特集2で紹介したように、nVIDIA社はDDR(Double Data Rate)SDRAMに対応したGeForce 256の出荷を開始した。DDR SDRAMは、現行のSDRAMの2倍近いメモリークロックで動作させることが可能。1999年末時点では、量産体制がじゅうぶん整っていないが、2000年半ばにはAthlon搭載機向けの需要も見込めるため、供給量は潤沢になるものと思われる。

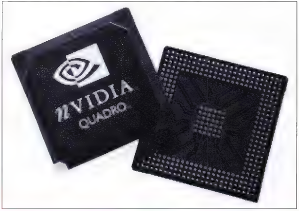
同社によると、PentiumIII 500MHz搭載機にDDR版GeForce 256を挿した場合、「QUAKE Ⅲ ARENA」を1024×768ドットで動作させて、確実に60fpsを維持できると述べている。

国内で最初に出荷を開始したのはクリエイティブメディアで、価格は3万9,800円。10月上旬に発売された3D Blaster GeForceが3万4,800円だったため、コストパフォーマンスはDDR版の方が優れている。実機を使ったテスト結果は、次号で紹介したいと考えているが、DDR版はメモリークロックが300MHz(SDRAM版は166～200MHz)まで引き上げられているため、OpenGL対応ゲームのフレームレートがさらに向上するはずだ。

nVIDIA社の2000年以降のロードマップとしては、春に開催されるGDC(Game Developers Conference)で、コードネームNV11(詳細不明)、NV15(GeForce 256の上位チップ)が発表されると思われる。「半年ごとに性能を倍にする」という、同社の公約どおりの性能が引き出せた場合、Voodoo5 6000 AGPに迫るパフォーマンスが実現できるはずだ。さらに、2000年初頭には「SOLDIER OF FORTUNE」「GIANTS: CITIZEN KABUTO」「Ka-52 TEAM ALLIGATOR」といったHardware T&L対応ゲームが多数リリースされているはずなので、Voodoo5 6000を上回るパフォーマンスを実現させる可能性もある。技術力ではライバルに追われる側に立ったnVIDIA社だが、2000年の製品展開もじゅうぶんに期待できそうだ。



1999年12月上旬に発売された3D Blaster GeForce Pro DDR 32MB AGP。製品の仕様は10月に発売された3D Blaster GeForceとほぼ同じだが、32MBのDDR SDRAMを搭載することで、大幅なパフォーマンスアップが期待できる



フィルレートをピーク時で540Mピクセル／秒までアップさせた、ワークステーション向けビデオチップQuadro。1月号の特集2で紹介したように、エルザジャパンのGloriaII-64に搭載されている

Hardware T&Lによってゲームはこう変わる

ゲームのパフォーマンスを大幅に引き上げることで注目を集めているHardware T&Lだが、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「SLAVE ZERO」の発売により、実際に効果を体感できるはずだ。具体的な効果としては、CPUに大きな負荷をかけるジオメトリー演算(浮動少数点演算や照明効果)をGeForce 256に負担させることで、ゲームのフレームレートを30～70%もアップさせることができると予想される。これによって、画面上にさらに多くのポリゴンを表示させたり、解像度を上げてより美しい描画が可能になる。そのほか、負担が軽減されたCPUの余力を利用して、NPC(ノンプレイヤーキャラクター)のAI(思考ルーチン)の処理やサウンドの処理にも専念できるようになり、ゲームとしての全体的なパフォーマンスが向上することになる。

静止画で説明するのは難しいが、Hardware T&Lを使用すれば、ポリゴン数の多い巨大モンスターも高速で描画できるようになる。Hardware T&Lを使っていない場合、右の画面写真のように、わずかなキャラクターの描画だけでも負担が重くなる

Hardware T&Lを使用



Hardware T&Lなし



S3TC対応ゲームのリリースによって真の実力を発揮するSavage2000

Savage4の後継チップとして開発されたSavage2000。COMDEXのS3ブースでは、このチップを搭載したViper Ⅱを展示して、「UNREAL TOURNAMENT」「TRICK STYLE」「INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE」といったS3TC対応ゲームをプレイすることができた。

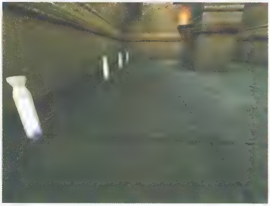
Savage2000の魅力は、同社が開発したテクスチャー圧縮技術S3TCが、DirectXで正式採用されている点であろう。従来なら8MB程度のデータ量だったテクスチャーも、S3TCを利用することで、1シーンにつき200MBのテクスチャーが表示できるようになる。DVD並みの画像データを、そのままテクスチャーとして使用できるほど再現性が高いこの技術に注目しているゲームメーカーは多く、1999年9月には任天堂の次世代ゲーム機“Dolphin”にも採用されることが決定している。Voodoo4／5やGeForce 256もテクスチャー圧縮（DXTC）をサポートしており、もはやゲーム業界の標準技術といってよいだろう。

S3の独自開発によるHardware T&L技術（S3TL）は、機能としてはチップに搭載されているものの、ドライバが完成するまでは、しばらく効果が見られないことになりそうだ。Savage2000の後継チップで正式に実装されるという情報もあるが、それまではドライバのアップデートで対応し、ソフトウェアレベルでのサポートが行われる予定だ。

MeTaLモード（S3TC）



Glideモード

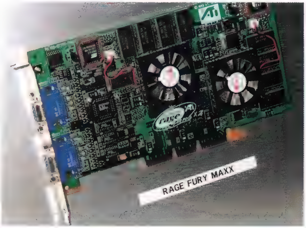


12月23日にソースネクストより発売された「UNREAL TOURNAMENT」。左はStealthⅢ S540 Xtremeを使ってS3TCで描画した画面で、右はMonster3DⅡを使ってGlideで描画した画面。床のテクスチャーの亀裂まで細かく描画されたS3TCに対して、Glideで描画した床は単に汚れているようにしか見えない。これがS3TCの実力だ

GeForce 256と同等の性能を持つATIのRage Fury MAXX

パソコンへの組み込み用ビデオチップでシェアを拡大しているATIテクノロジーズだが、OpenGLへの注力で、RageシリーズはQUAKEファンを中心に人気が高まっている。同社の注目製品は、Rage 128 Proをシングルボードに二つ搭載するRage Fury MAXXだが、出荷開始は2000年初頭となっており、実力を評価できるのはまだ先になる。パフォーマンス的には500Mピクセル／秒というフィルレートを実現しており、GeForce 256と同等の性能を持っている。

Rage Fury MAXXが採用しているフレームレンダリング技術（Alternate Frame Rendering：以下、AFR）は、スリー・ディー・エフ・エックスが提唱したSLIやMetabyte社のソフトウェア技術であるPGC（Parallel Graphics Configulation）とは、まったく違う方式だ。AFRは、二つのビデオチップに毎フレームごとにテクスチャーデータを送ることで、一方のチップが処理するのを待つことなく、それぞれが独自にトライアングルをセットアップしていくというもの。同社によると、このAFR方式の処理効率は素晴らしく、ビデオカード上のローカルメモリーに専用のフレームバッファーが搭載されているため、表示ミスや描画の途切れを起こす心配もないという。（奥谷海人）

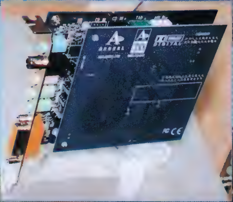


Voodoo5のSLIとは別の方法で、マルチチップ構成を実現しているRage Fury MAXX。2000年初頭に299ドルで発売される予定だ

Aureal社がA3D 3.0を発表　対応サウンドカードは2000年春に発売

COMDEXでは2000年に発売予定の3D対応サウンドカードの情報も得られた。Aureal社はCOMDEXの開催に合わせて、A3D 3.0をサポートしたVortex2 SQ3500 Turboを発表。SQ3500はVortex2のコア部分に当たるAU8830オーディオプロセッサーをそのまま採用しているものの、機能のアップグレードが可能なモトローラ製DSP（DSP56362、100MHz）を搭載している。これによって、ジオメトリーベースのリバーブ効果やDolby Digitalのハードウェアデコードなどが可能。対応APIはA3D 1.0／2.0／3.0のほかに、EAXも新たにサポートしている。

2000年第1四半期に199.95ドルで発売されるVortex2 SQ 3500。今回発表されたA3D 3.0対応ゲームとしては、「QUA KE Ⅲ ARENA」「MESSIAH」「SOLDIER OF FORTUNE」などがある



GeForce 256搭載カードの実力を再検証
SPECTRA 7400が性能と安定性で群を抜く

2000年1月号に掲載したビデオカード特集でGeForce 256搭載カードのベンチマークテストを行ったが、使用したビデオカードやドライバの中にサンプル版やベータ版が含まれていたため、評価が不じゅうぶんであった。そのため今回は、エルザジャパン、ASUSTek Computer社、Leadtek Research社の製品も含め、国内で販売されている5枚のGeForce 256搭載カードを集めて、再度テストを行ってみた。

GeForce 256搭載カードはメモリーのクロックアップ耐性にばらつきがある

前回のテストと同様に、今回もデフォルトクロックとオーバークロックの両方でベンチマークテストを行った。クロックアップには「PowerStrip」を使用し、「3D WinBench 2000」を2回動作させて、ハングアップせず、なおかつ画面にゴミが出ないという条件に耐え得るクロックまで引き上げてテストした。今回評価したGeForce 256搭載カードは、製品によってクロックアップ耐性が大きく異なっており、最も高いクロックで動作したのがSPECTRA 7400で、コアクロックを160MHz、メモリークロックを230MHzまで引き上げても動作した。冷却効果の高い大型ファンと熱伝導率が高い高級シリコングリスを採用しているため、他社製品と比べてクロックアップ耐性が高いのは分かるが、これほどまでの耐性を見せられると、同じビデオチップを搭載しているとは思えない高性能ぶりだ。ただし、販売中のすべてのロットで、同程度のクロックアップ耐性があるとは限らないので、誤解のないようにしていただきたい。また、クロックアップによってパソコンが故障する危険性があるため、自分のマシンで試す場合、メーカー保証の対象外となることを認識しておいてほしい。

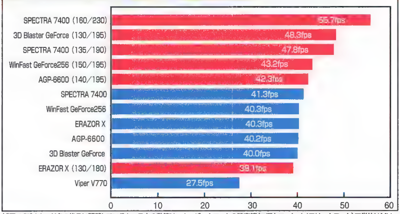
テストに使ったマシンは、CPUがPentiumIII 500MHz、マザーボードがAOpenのAX6BC TypeR V.Spec、メモリーはSDRAM 128MBという構成だ。OSはWindows 98 Second Editionを使用し、DirectX 7をインストールした。今回テストに使ったドライバのバージョンは以下のとおりである。テストに使用したビデオカードは、AGP-V6600を除いて、すべて製品版を使っている。AGP-V6600については、すでに出荷済みのSDRAM版ではなく、SGRAMを搭載した上位版となるAGP-V6600 32MB SGRAM Deluxeのエンジニアリングサンプルを使用した。

SPECTRA 7400　Ver.4.12.01.0353-4.02.01
3D Blaster GeForce Ver.4.12.01.2202.01.0348
AGP-V6600 32MB SGRAM Deluxe　Ver.3.49
WinFast GeForce256　Ver.105
ERAZOR X　Ver.4.12.01.104-0020

QUAKE Ⅲ ARENA　高クロックのSPECTRA 7400が圧勝

まずは、GeForce 256のパワーが最も体感できる、OpenGL対応ゲーム「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版Ver.1.09(以下、QUAKE Ⅲ)で計測を行った。結果を見ると、圧倒的なクロックアップ耐性を見せたSPECTRA 7400が、比較用に用意したViper V770の倍以上のフレームレートを記録した。デフォルトクロックの計測値を比較すると、SPECTRA 7400がわずかに抜きんでているように見えるが、ほぼ同列の結果となった。QUAKE Ⅲで少しでも高いフレームレートを出したい場合、クロックアップは確実に効果が期待できる手段だと言える。WinFast GeForce256やAGP-6600は、クロックアップした場合でもオーバークック後もあまりぱっとしない結果が出ているが、これはテストに使用したドライバのリビジョンが若いことが原因だと思われる。ドライバのバージョンアップで、パフォーマンスが引き上げられる可能性がある。なお、ERAZOR Xの計測値がオーバークロック後に下がってしまった理由はよく分からない。

QUAKE Ⅲ ARENA(1024×768ドット、32ビットカラー)



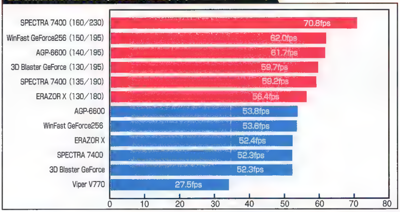
補足:ビデオカード名の後ろに記載しているかっこ内の数値は、オーバークロックの設定値(コアクロック/メモリークロック)で単位はMHz

3D WinBench 2000　Hardware T&Lの効果は絶大

3D WinBench 2000は、Hardware T&Lに対応したベンチマークソフトで、九つの3Dグラフィックデモ(APIはDirect3D)を描画した後、全体の平均フレームレートを計測値として示している。計測結果をまとめたグラフを見てみると、計測値の順位はメモリークロックの高い順となっており、コアクロックよりもメモリークロックの方がパフォーマンスに大きな影響を与えていることがよく分かる。ここでもQUAKE Ⅲと同様に、メモリークロック230MHzという圧倒的なクロックアップ耐性を示したSPECTRA 7400が、2位のWinFast GeForce256に14%もの差をつけてトップに立っている。

また、Viper V770の計測値との比較でも、50～200%も上回る計測値を出していることから、Hardware T&Lに対応したゲームソフトをGeForce 256で動作させた場合、同様の結果が期待できそうだ。

3D WinBench 2000 (1024×768ドット、32ビットカラー)

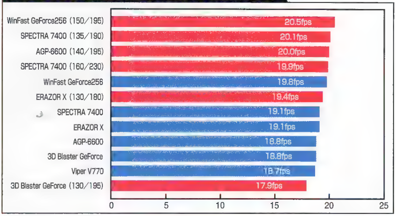


UNREAL TOURNAMENT　ビデオカードの性能には依存しない結果に

最高速のビデオカードを決定するに当たって、最適なベンチマークソフトとなりそうなタイトルだが、実際には、Hardware T&L非対応のゲームでは、GeForce 256のメリットがあまり見られないことを示す好例となってしまった。コアクロックとメモリークロックがRiva TNT2と同程度ということもあって、すべてのカードがシステム（CPU、メインメモリーなど）のボトルネックに直面してしまっており、計測値に大きな差は見られなかった。

最も高い結果を残したWinFast GeForce256については、クロックアップによるフレームレートの向上が、わずか3.5%しか見られない。DirectX 6.1以前のゲームについては、ビデオカードの性能向上によるパフォーマンスアップは期待できない可能性が高い。要するに、Riva TNT2クラスのビデオカードでじゅうぶんだということになる。

UNREAL TOURNAMENT（1024×768ドット、32ビットカラー）



ビデオカード選びの一つの材料となるクロックアップ耐性

今回のテストは、デフォルト設定とクロックアップ設定の二つで計測を行ったが、デフォルト設定の場合、各ビデオカードに大きなパフォーマンスの差は見られなかった。つまり、各製品の違いをあえて指摘するとしたら、オーバークロック耐性にあるといえる。今回、テストに使った製品については、SPECTRA 7400が優れたクロックアップ耐性を見せた。クロックアップ耐性はカードによる個体差があるため、すべての製品で同じ結果になるとは限らないが、各社のビデオカードが持っている潜在能力として、評価のポイントとなることだろう。

SPECTRA 7400のクロックアップ耐性の高さを裏付けるポイントとしては、ビデオチップ上に載っているファンの性能に注目される。他社のカードに載っているファンの電流量が60〜130mAなのに対し、SPECTRA 7400が採用している大型ファンは220mAとなっている。その上、少ない電力で大量の風を送れる動圧流体軸受けファン（軸受け部分のベアリングの代わりに液体を使う）を使用し、ファンへ電源を供給するために、外部からビデオカードに電源を供給していることなど、ビデオカード全体の設計が高クロックでの動作を可能にしているといえる。

また、見方を変えれば、デフォルト設定で使うことを前提にした場合、どのGeForce 256搭載カードを買っても、大して違いはないともいえる。店頭に在庫があって、なるべく安く買える製品を選ぶというのが賢明だろう。

もう一つの判断材料として注目したいビデオカードの安定性

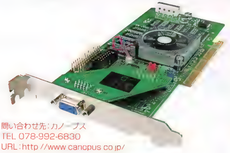
今回、5枚のGeForce 256搭載カードのテストを行って気付いたことがいくつかある。GeForce 256搭載カードはUSB（AX6BC)との相性が悪く、マザーボードでUSBを無効にするか、ドライバで不可に設定していないと、ゲームを起動して数秒でマシンがフリーズすることもあった。モニターに映る画面にも、たまに揺らぎが発生し、画面が見づらかった。さらに、筆者は250W電源を三つ持っているが、三つともGeForce 256との相性が悪く、マシン起動後に必ずフリーズしてしまった。

ところが、SPECTRA 7400だけはそういった問題とは無縁で、USBとの相性もよく、画面の揺らぎもなかったし、250W電源でも安定して動作した。同カードが装備しているシグナルスーパーハイウェイとアドバンスドパワーサプライおよびドライバの性能によるものだと思われるが、ビデオカードの安定性を求めるなら、SPECTRA 7400は最良の選択肢となるだろう。　（工藤慎介）

各ビデオカードが搭載しているファンの規格

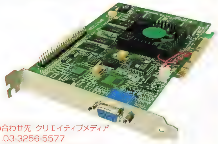
	電圧	電流
SPECTRA 7400	5V	220mA
ERAZOR X	5V	130mA
AGP-6600	12V	90mA
3D Blaster GeForce	12V	60mA
WinFast GeForce256	12V	60mA

SPECTRA 7400



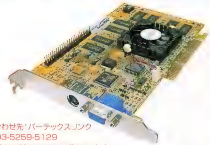
問い合わせ先：カノープス
TEL 078-992-6830
URL：http://www.canopus.co.jp/

3D Blaster GeForce



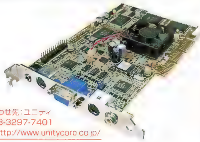
問い合わせ先 クリエイティブメディア
TEL.03-3256-5577
URL http://www.creaf.co.jp/

WinFast GeForce256



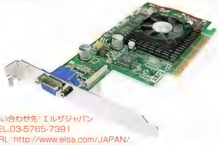
問い合わせ先：バーテックスリンク
TEL.03-5259-5129
URL http://www.vertexlink.co.jp/

AGP-V6600 32MB SGRAM Deluxe



問い合わせ先：ユニティ
TEL 03-3297-7401
URL：http://www.unitycorp.co.jp/

ERAZOR X



問い合わせ先：エルザジャパン
TEL.03-5765-7391
URL：http://www.elsa.com/JAPAN/

Windows 2000とデュアルCeleron搭載機で構築する最強のゲームマシン

Windows 2000日本語版の発売日が2000年2月18日に決定した。このOSの魅力は、システムの安定性に加え、DirectX 7とデュアルプロセッサーをサポートしていることにあるため、導入を検討しているゲーマーもいることだろう。今回はAbitのデュアルプロセッサー対応マザーボードBP6と「QUAKE Ⅲ ARENA」を使って、Windows 2000のゲーム用途での実用性をテストしてみた。 文／角田一美

ローコストでデュアルCPUマシンが組めるマザーボードBP6

PPGA版Celeronがデュアル構成で動作することは広く知られているが、Socket370を二つ装備したマザーボードはAbit Computer社のBP6しか製品化されていない。しかも、二つのCeleronを装着するだけで、特別な設定をすることなくデュアルで動作してしまうのが魅力的だ。このマザーボードは、1999年9月号のOVER THE 100fpsで紹介済みだが、主なスペックについて簡単におさらいしておきたいと思う。

BP6はIntel440BXチップセットを採用し、フォームファクターはATX、スロットはAGP×1、PCI×5、ISA×2を搭載。DIMMスロットは三つ、最大メモリー搭載量は768MBだ。シングルCPUで使用する場合は、二つのSocketのうち、DIMM寄りにある方がプライマリーとなる。

機能的には、豊富なオーバークロック設定が用意されているのが最大の特徴だ。設定可能なベースクロックは66～133MHzで、中でも82～99MHzの間は1MHz刻みのきめ細かい設定が可能だ。クロック倍率は2～8倍まで13段階、コア電圧は二つのCPUで別々に、1.3～2.3V(0.1V刻み)まで設定できる。さらにBIOSによるCPU温度監視機能、ファン回転数のモニター機能も搭載している。BIOSメニューの内容は同社のBH6とよく似ている。

チップセットはIntel440BXだが、HighPoint Technologies社製のIDEコントローラーを別途搭載することで、Ultra ATA／66をサポートしている。IDEコネクターは、Ultra ATA／66対応が二つ、Ultra ATA／33対応が二つの合計四つが装備されており、ハードディスクやCD-ROMドライブが最大で8台増設できる仕様になっている。

なお、10月にFC-PGA版のPentiumIIIが発売されているが、BP6では動作しない。FC-PGAとPPGAは同じSocket370だが、両者に完全な互換性がないため、FC-PGA対応CPUを購入する際は注意したい。また、FC-PGA対応PentiumIIIは価格が高い上にデュアルで動作しないため、PPGA版Celeronほどコストパフォーマンスは良くない。

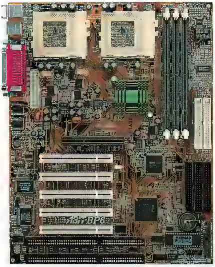
ゲーム用プラットフォームとして注目されるWindows 2000

1999年秋以降、PentiumIIIの価格引き下げによって、デュアルCeleronブームは一段落したような印象を持つが、それ以上にCeleronの低価格が進んでいる。1999年11月末時点のCeleron 500MHzの価格は1万5,000円程度で、これを使えば、特にクロックアップをしなくとも安価に高性能のデュアルマシンが構築可能だ。PentiumIII 500MHzが3万円程度することを考えると、その半分以下の価格で購入できるCeleronを二つ導入して、安価で高性能なデュアルプロセッサーマシンを組んでみるのも悪くない。

ただし、デュアルプロセッサーマシンを動作させるためには、Windows 98ではなく、Windows NT 4.0またはWindows 2000が必要になる。また、DirectX対応ゲームをプレイするためには、Windows 2000しか選択肢がない。このWindows 2000日本語版については、発売日が2000年2月18日に決定し、1999年12月1日からはプレリリース版(Release Candidate 2、以下RC2)がパソコンショップで配布されたり、雑誌の付録(国内約15誌の付録として添付されるが、残念ながらPlay Onlineには収録しない)として収録されている。デスクトップパソコン向けの「Windows 2000 Professional」の推定小売価格は3万8,800円だが、Windows 95／98からのアップグレード版であれば2万7,400円で購入できる。

RC2をテストした印象としては、導入時の最大の障害となりそうなのがデバイスドライバの有無だ。Windows NT用ドライバが、Windows 2000で使えないケースがほとんどであるため、OSの導入前に、現在所有しているハードウェアの対応状況を確認する必要がある。ただし、主なビデオカードについては、徐々にWindows 2000対応ドライバが出回り始めている。1999年11月末時点で、正式にWindows 2000対応のドライバがリリースされているビデオカードは少ないが、Webサイト上で公表されているユーザーからの情報では、Millennium G400、Voodoo3、Riva TNT2搭載カードなどで動作が確認されている。さらに、サウンドカードについても、Sound Blaster Live!やYMF744搭載カードなどで動作が確認されている。そのほか、SCSIカード、ネットワークカードなどについてもWindows 2000への対応が進んでいるようだ。

ゲームの対応状況も気になるところだが、DirectX 7対応ゲームの増加に伴って、2000年初頭あたりから、パッケージにWindows 2000対応と明記されるものと思われる。ただし、“Windows 2000上で動作する”ことと、“デュアルプロセッサー対応”というのは、意味合いが異なるので注意しよう。「QUAKE Ⅱ」「UNREAL」「RAINBOW SIX」など、現時点でWindows 2000上でプレイ可能なゲームはいくつかある(1999年8月号のp.113を参照)が、デュアルプロセッサー環境に対応する予定のタイトルは今のところ「QUAKE Ⅲ ARENA」のみで、デュアルプロセッサーで動作させることによって、ゲームのパフォーマンスが向上すると思われる。



製品情報

製 品 名:BP6
チップセット:Intel440BX
対応CPU:Socket370対応Celeron 300A～500MHz
ベースクロック:66、72、75、78、80、82～99(1MHz刻み)、100、124、133MHz
クロック倍率:2、2.5、3、3.5、4、4.5、5、5.5、6、6.5、7、7.5、8
メモリースロット:3(最大768MB)
拡張スロット:AGP×1、PCI×5、ISA×2
IDEポート:Ultra ATA／66対応
実売価格:1万8,800円(11月末時点)
問い合わせ先:バーテックスリンク TEL 03-5259-5129
URL:http://www.vertexlink.co.jp/

Windows 2000をゲーム用プラットフォームとして導入する場合、デュアルCeleronマシン＋Windows 2000という環境で問題なくゲームがプレイできるのか、またデュアルプロセッサー対応ゲームでパフォーマンスの向上が確認できるのかが気になるところだ。今回の検証ポイントはそのあたりになる。

残念ながらQUAKE Ⅲ Ver1.09のデュアル環境への最適化は不じゅうぶん

まず、デュアルプロセッサー環境をサポートする予定の「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版Ver.1.09

(以下、QUAKE Ⅲ)を使ってベンチマークテストを行った。結果はグラフで示したとおりだが、テスト版Ver1.09では、シングルとデュアルで計測値に変化は見られなかった。QUAKE Ⅲの設定ファイル(q3config.cfg)を見ると、デュアルプロセッサー対応機能をオンにするためのパラメーター(seta r_smp "1")が用意されているため、デュアルに対応させる方向で開発が行われているのは間違いなさそうだが、Windows 2000 RC2との組み合わせでは、効果が確認できなかった。QUAKE Ⅲの製品版では、最適化が行われることを期待したい。

QUAKE Ⅲは、デュアルプロセッサー対応ゲームとして唯一、アナウンスされているタイトルだが、2000年以降にQUAKE Ⅲのゲームエンジンを採用したタイトルが順次リリースされることで、デュアル対応ゲームのラインナップが拡充されることが予想される。

低解像度に設定した場合にクロックアップの効果が大きくなる

テストに使用したCPUはCeleron 300A MHz(実売価格6,000円)だが、当然ながらオーバークロックも試した。まず、シングルプロセッサーでベースクロック100MHz×4.5=450MHzでの動作に成功。その状態でQUAKE Ⅲを使ってベンチマークを計測した。画面の解像度は800×600ドットと1024×768ドットの二つを試し、それぞれの解像度で、16ビットカラーと32ビットカラーの計測を行った。

クロックアップの効果が顕著だったのは、ビデオカードへの負担がいちばん低い800×600ドット、16ビットカラー設定時で、デフォルトの動作周波数である300MHzでの計測値に比べ、フレームレートが30%以上アップしている。反対に、1024×768ドット、32ビットカラーでは、わずか1.4%の上昇に留まり、クロックアップの効果が小さくなる。1024×768ドットでのプレイではビデオカードへの負担が大きくなるため、ボトルネックが発生し、CPUの動作周波数を上げるだけではフレームレートの向上効果がほとんどなくなるわけだ。

なお、デュアルプロセッサー構成でオーバークロック動作のテストも行った。450MHzで動作させた場合、シングルプロセッサー時と同様に動作は安定しているが、デュアルによるパフォーマンスの向上は見られなかった。

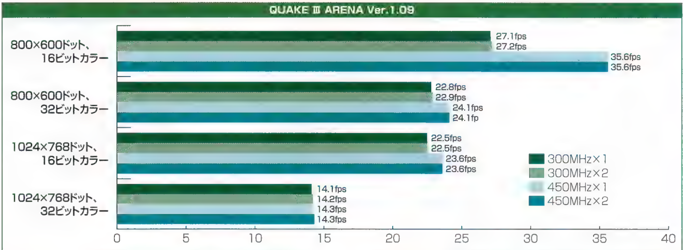
Windows 2000上でDirectX対応ゲームはプレイできるか?

次に、Windows 2000で既存のDirectX対応ゲームがプレイできるのかどうかを検証してみた。「HALF-LIFE」「SLAVE ZERO」「REVENANT」など5本のタイトルで、インストール、ゲームの起動、プレイまでを試したが、残念ながら5本とも正常に動作しなかった。Windows NT 4.0に対応した「NOCTURN」の場合、ゲームの起動後に表示される最初のメニュー画面で"START"をクリックすると、データ準備画面が表示された後にプログラムが終了した。ほかのゲームでは、ゲーム開始時、もしくはインストールの時点でエラーメッセージが表示され、ローディング画面を見ることさえもできなかった。Windows 2000の正式リリース前であるため、ゲーム側での対応が行われていないことが原因だと思われるが、DirectX 7を搭載したWindows 2000であっても、必ずしもすべてのDirectX対応ゲームが動作するわけではないようだ。

今回のテストは非常に残念な結果に終わってしまったが、ビデオカードについてはWindows 2000対応ドライバの準備が着々と進んでおり、インフラは整いつつある。一部のゲーマーが、いろいろなドライバを組み合わせて、強引にWindows 2000上でゲームを動作させた例も多数報告されている。ゲームメーカーにとっても、Windows 2000を重要なゲーム用プラットフォームとして認識しているはずだ。しかし、今回のテスト結果を見る限り、Windows 2000とデュアルプロセッサーを組み合わせて、快適なゲーム環境を構築するには、まだまだクリアしなければならない問題が多い。OSが発売される2000年の2月までには解決することが予想されるが、デュアルプロセッサーの検証については、時期を見て再度挑戦してみたい。



Windows 2000のタスクマネージャを使って"CPU使用率の履歴"を見ると、二つのCPUが動作していることが確認できる



計測環境：マザーボード/BP6、CPU/Celeron 300A MHz、メモリー/128MB、ビデオカード/SPECTRA 2500、OS/Windows 2000 Professional RC2

Windows 2000によるDirectX対応ゲームの動作結果

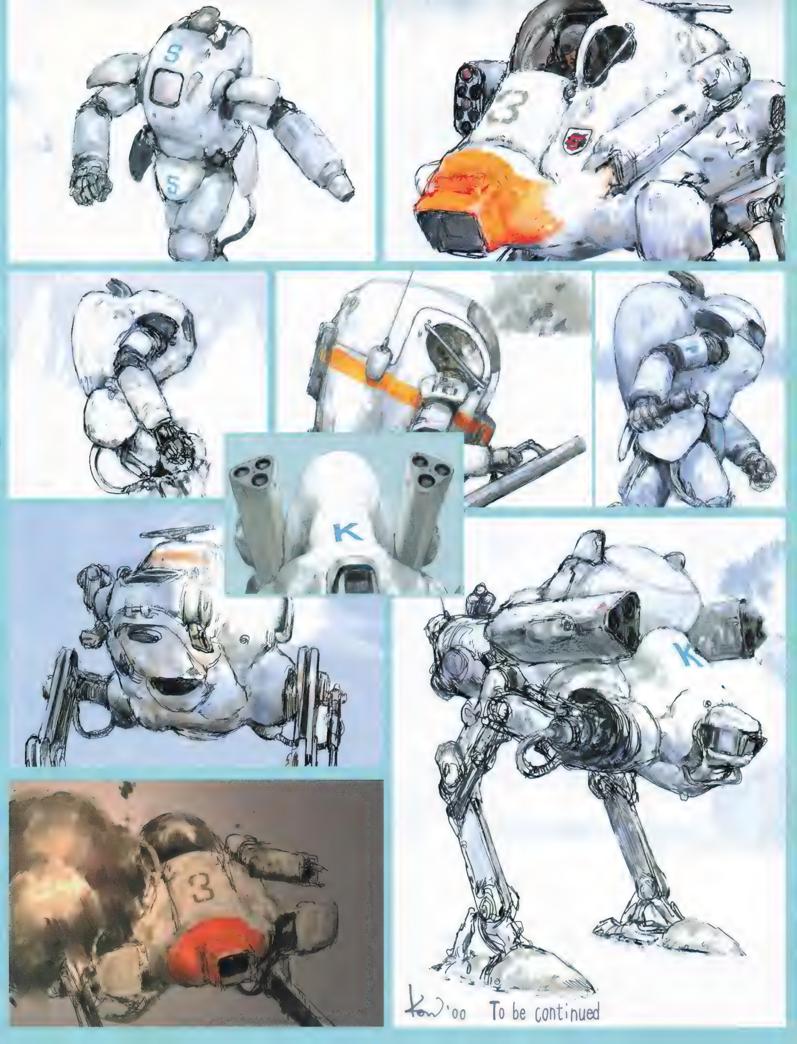
ソフト名	対応OS	DirectX	テスト結果
HALF-LIFE	Windows 95/98/NT4.0	DirectX 6	ゲーム起動時にエラーが出て終了
MOBILE1 RALLY CHAMPIONSHIP	Windows 95/98	DirectX 6.1	ゲーム起動時にエラーが出て終了
NOCTURNE	Windows 95/98/NT4.0	DirectX 6.1	ゲームをスタートし、データ読み込み後にプログラムが終了
REVENANT	Windows 95/98	DirectX 6	ゲーム起動時にエラーが出て終了
SLAVE ZERO	Windows 95/98	DirectX 7	ゲームインストール時にエラーが出て終了

補足:HALF-LIFEは製品版を使用したが、そのほかのタイトルはデモ版でテストした

注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカーの保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知下さい。


MASCHINEN KRIEGER
Act 7


Kow '00
To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

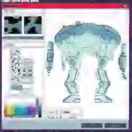
第3回 仮想プレビュー 3Dシューティングタイプはこんなゲームになる

先月号では、『MASCHINEN KRIEGER』(通称、MA.K.)に最適なゲームジャンルについての考察を、3Dシューティングタイプと戦略シミュレーションタイプの二つについて行った。今回は、そのうちの一つ、3Dシューティングタイプがどのようなゲームになるのかをプレビュー形式で解説していく。なお、まだ存在しないゲームであるので、実際にこのようなゲームになると決まっているわけではないことはあらかじめ断っておく。この仮想プレビューを参考に、MA.K.のゲームを面白くするアイデアを考えていただきたい。



gustav

塗装画面



機体の塗装やマーキングを行うときの画面。迷彩パターンと組み合わせる色を選べば、自動的に迷彩を施すことができる。作戦を行う場所に合わせて、適切な迷彩塗装に変えることで、生き残るチャンスが広がるのだ。また、マーキングも好きなように描けるので、パーソナルマークを機体に入れるのもいいだろう。

機体の整備画面



じゅうぶんな整備ポイントが得られない場合も多いので、どこを整備するかの判断が重要になる。支給された新兵器を搭載したり、鹵獲した兵器を搭載したりもできるので、常に可能な範囲で最高の状態を保っておきたい。

ゲームの目的

このゲームをプレイする上で最優先されるのは、あなたが生きて帰ってくることだ。あなたのキャラクターが戦死したら、あなたのキャラクターが得たスキルはすべて無くなってしまう。経験を得られる場面は無限に用意されているわけではないのだ。また、それが無謀な特攻の結果だとすれば、味方の部隊も無事では済まないだろう。捕虜になれば、救出または交換されて軍に戻るまで、何もすることがなくなってしまう。生きて帰ってくること。そして、また戦場へ出て行くこと。それがこのゲームでは最も大切なことなのだ。

プレーヤーキャラクターの作成

ゲームをプレイする前に、まず、キャラクターを作成する。基本となるステータスには、性別、名前、年齢、出身地、身長、体重、持久力、瞬発力、判断力などがある。そして、キャラクターを特徴付けるステータスにはスキルシステムが採用されている。キャラクター作成時に、ナイフ、小火器、サバイバル、自動車の運転などのスキルが選べるのだ。これ以外のスキルは、ゲームをプレイするにつれて、徐々に得られるようになっている。どのスキルが身に付くかは、ゲームをどのようにプレイしたかで変わってくる。

同じくキャラクター作成時に、豊富な資金、農地と家、車、武器など、所有物を一つだけ選ぶことができる。だが、兵隊以外をプレイしたい場合を除いては、あまり必要にはならないので、好みに合わせて選べばいいだろう。

ゲームのスタート

キャラクターを作成したら、出身地からゲームがスタートする。軍に入隊するには、徴兵局へ行く必要がある。出身地とゲームスタート時期によって、シュトラール軍と傭兵軍のどちらの徴兵局があるかが変わるので、キャラクター作成時にどちらかをチェックしておくことが必要だ。

シュトラール軍は、地球出身者は外国人部隊にしか入隊できないので、出身地をシュトラール本星にするのが確実だろう。最寄りの徴兵局へ出向き、志願兵となって軍へ入隊することもできるが、バスなどで別の都市などへ移動することも可能だ。農家で生活を続けるのもいいだろう(ただし、やることは、近くを通り掛かった兵士に食事を与えるくらいしか無いかもしれない)。また、手元にある現金で、武器などを購入してほかの都市を目指すのも楽しみ方の一つだ。

しかし、なんといっても、軍に入隊して戦場へ行くのがいちばん面白い。入隊すると、部隊のうちの一つを選ぶことができるが、最初はトレーニングキャンプに参加するのがいいだろう。そこで、入隊後にしか取得できないスキルが得られるからだ。部隊への配属後、スーツに乗るのか、AFVに乗るのか、または航空機に乗るのかは、ここで得たスキルに左右される。

命令書

部隊に配属されるとすぐに命令書が届くので、その命令書に従って出撃の準備を整えるのが最初の作業になるだろう。部隊全体に同じ命令書が届く場合もあるが、キャラクターが成長すると、自分だけへの命令書が届く場合もある。特殊部隊などにスカウトされる場合などがそれだ。命令書を読んだら、早速その内容に合わせて装備の点検などを済ませ、必要なら移動して出撃に備えることになる。

装備の点検・修理

装備の保守、点検は、基本的にプレイヤーが責任を持たなくてはいけない。まず、命令書に基づいて装備をし、必要なら自機の迷彩などを済ませておこう(塗装画面参照)。砂漠での作戦を行う時に森林の迷彩のままだと、置いて行かれるかもしれないし、大切な武器の整備を怠ったかどで、懲罰大隊に送られるかもしれない(それはそれで面白いのかもしれないが)。

整備、修理は、キャラクターの武器扱い、及び修理のスキルと、部隊全体の工兵などの持つスキルから得られる整備ポイントを割り振ることで決まる。修理不能なユニットは交換しなければならないが、スペアのパーツが必ずあるとは限らない。また、必ずしもじゅうぶんな整備ポイントが得られるとは限らないので、エンジン、足回り、武器などを優先的に修理するのがいいだろう。(機体の整備画面参照)

修理のほかに、新型の兵器などが支給される場合もある。また、鹵獲(ろかく)した兵器を装備することも可能だ。このような場合は、スペアパーツとの交換よりも余分に整備ポイントを必要とするのだが、積極的に新型の武器に交換しておきたい。

THE GAME PROJECT

スーツ(インターフェース)

スーツに搭乗した場合のインターフェースついて説明する。インターフェースは一般的な1人称視点となるが、スーツの種類によって視界の広さや照準などの情報の出方が違う。

AFSは視界が狭いので、レーダーの情報を頼りに敵のいる方向を常に向いて戦闘を行うことになるだろう。AFSに装備されたレーザーがじゅうぶん強力だと言える戦争初期には、それでもいいだろうが、上や横に窓の開いたタイプのヘルメットが支給されたらすぐに交換しよう。

PKA系列のスーツは、キャノピーがヘッドアップディスプレーになっていて、敵味方の識別、目標までの距離、レーダー、武器の弾数などが表示される(コクピット1)。下に視線を移すと、計器類が見える(コクピット2)。照準は基本的に視線の中心にあるが、武器の死角に視線を移した場合は、照準が付いてこないので注意が必要だ。PKAタイプの視界は広いが、それが防御上の弱点になっているので、逆にサイドの窓を装甲板でふさいだり、防弾ガラスを装備したりして、防御を強化しておこう。戦争初期には、実弾銃を持った狙撃兵が遠くから狙っているかもしれないからだ。

間接視認システムが実用化された後、SAFSなどの場合は、窓が無くても、ほぼ全景を見渡すことが可能となるので、死角が少なくなる。複数のカメラから得た周辺の画像に戦闘データが合成されるので、視線を移動してもその方向に戦闘データが付いてくるのが特徴だ(コクピット3)。

また、カメラの故障、破壊などで間接視認システムから周辺の画像を得られなくなったときには、ハッチを飛ばして直接視認で戦闘することもできる。周辺の画像が無くても、照準、敵味方識別情報などの情報は送られてくるので、ちょうどヘッドアップディスプレーのように見えるのだ(コクピット4)。

間接視認システムは、基本的にどのスーツにも(システムの供給があれば)装備できる。シュトラール軍は鹵獲した兵器から取るしかないので、非常に数が少ないが、できれば装備しておきたい。

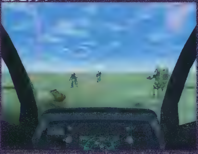
戦闘

基本的な移動と発砲のほかに、飛び乗る、つかまる、拾う、しゃがむ、伏せるなどのアクションができるので、これらを効果的に組み合わせて使うようにしたい。

ただ立っているだけでは、「撃ってください」と言っているようなものなので、常に動いていることが戦闘の際に集中砲火を浴びないこつだ。

圧倒的な勝利を収めた場合も、敗走してキャンプなどへ戻った場合も、戦闘が終わったら、休息や機体の整備が必要だろう。傷ついた自機の修理のほかに、プレイヤーキャラクターのけがの手当てを怠らないように。大きなけがをした場合(そして、味方に救出された場合)は、完治するまで戦闘に参加できない。病院で完治を待つことになる。じゅうぶんな休息もとり、機体の整備が終わり、弾薬や燃料などを装備したなら、次の戦闘へ出撃することになる。繰り返すが、このゲームでは、生きて帰ることが自分の撃墜マークを増やすよりも大切なのだ。

コクピット1



グスタフ搭乗時の画面、キャノピーがヘッドアップディスプレーになっていて、戦闘データが投影されている。正確な照準を行うには、目標を機体の正面にとらえる必要がある

コクピット2



グスタフ搭乗時の画面、視線を下に移すと計器類が見える。長・中距離のレーダーの情報は、これで確認しなければならない。また、装弾数、燃料の残りなどの機体の状態や故障なども、この計器で確認する

コクピット3



間接視認システムを装備したSAFS搭乗時の画面。機体のフレームが無いので広い視界が確保できる。また、視線を横や上に移しても、照準マークやレーダーなどの情報が一緒に移動するので、機体を動かす必要のあるPKA系のスーツに比べて、素早く照準を合わせることができるのが特徴

コクピット4



カメラの故障などで周辺の画像が得られなくなったので、ハッチを飛ばした画面。肉眼で見た周辺の様子に、間接視認システムからの照準データが重なって見えている

CG人形劇『マサシク3』パイロット版放映開始

横山氏が、キャラクター/メカニック/背景デザインを担当しているSFCG人形劇『マサシク3』パイロット版が、2000年1月2日、午前9時00分にNHK教育で放映される。撮影にバーチャルセットを使用し、背景をリアルタイムに描画されるCGに置き換えることによって、これまでにないハイテク人形劇となっている。4月からは隔週15分でレギュラー放映される予定なので要チェックだ。



MA.K.豆知識　Vol.003
PKA Ausf M メルジーネ

紛争勃発後、装甲強化服の開発を行ってきたシュトラール軍であったが、強化ガラスを採用した正面装甲の弱さがその活動の妨げとなっていた。それを克服すべく開発されたのが宇宙型装甲強化服カウツであり、その陸戦型として同時に開発されたのがメルジーネである。シュトラール側独自の間接視認システムを搭載し、前面をタングステン装甲で覆った機体の開発は、カウツと同じラインを使って行われており、月面、宙域哨戒部隊の充実化を図った生産計画によりカウツの生産が先行された。そのため、完成後もその生産数は伸びず、また、従来のPKAシリーズから最新の電装機器に一新されたその機体の操縦には若干の訓練を必要としたため、初期生産機は地上で展開する既存の部隊に渡ることはなかった。メルジーネは、すでにカウツを受領していたカンプンルッペトーテンコップ(ドクロ戦闘団)内から新たに編成された第300戦闘空挺団に配備され、同空挺団は受領したメルジーネ123機と共に地上へ送られることとなった。

(関口　巌)



PKA M メルジーネの模型写真。同模型は発売中のモデルカステンのプラモデルだ。詳しくは12月25日発売の月刊『モデルグラフィックス』(大日本絵画刊)に掲載されているので要チェックだ。

募集要項

「私ならMA.K.をこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

本誌連載のMA.K.バンドデシネについて詳しく知りたい方は、MA.K. B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください。

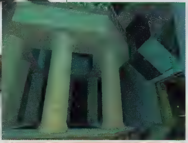
Norrathの

新防具クエスト導入以来、ハロウィーンのイベントやPlane of Hateのオープン、ダンジョンInfected Pawのリニューアルなど、ニュースに事欠かない昨今のEQ。うわさによれば、Plane of Airのオープンもそう遠い話のことではないようだ。今回は、アイテムが整備されたダンジョンKedge Keepの攻略と、新防具クエスト解説の続編をお届けする。

文／下村隆善

ついに整備された神秘的な水中ダンジョン Kedge Keep

数あるEQのダンジョンの中でも、ひときわユニークな水中ダンジョンKedge Keepが、ようやく整備された。本誌1999年10月号で一度紹介しているので、今回は変更点と実際の攻略方法を中心に解説する。まさに、息もつかせぬ水中での戦いを存分に楽しんでもらいたい。



[illegible]方に小部屋があり、北と南には奥へ続く通路が存在している。南回りのルートが分かりやすく、お勧め

水中での戦闘は、慣れるまでは少し難しい。戦士系はスタミナの減少に注意し、魔法を使える者は[illegible]を[illegible]して、魔法の[illegible]を確実に[illegible]



Lower Gukをもしのぐ高難易度ダンジョンにリニューアル

以前にレベル35以上のダンジョンとして紹介したKedge Keep(以下、KK)だが、アイテムが整備された上に、難易度も大幅に向上している。新たに多数のNPCが追加され、そのほとんどがレベル40を超えているのだ。Lower Guk以上の難易度で、Nagafen's Lair(通称、Sol B)のFire Giantエリアや、Efreetiのエリアと同等と考えてもらえば間違いないだろう。

KKは大別すると、入り口周辺部、Sharkエリア、Mermaidエリア、Phinigel Autropos(ボス)のエリアに分けられる。以前は、入り口周辺部はレベル30代のひそかなハンティングスポットだったが、現在はImpaler Swordfishなどの手強いNPCが出現するように変更された。そのため、最低でもレベル40以上のパーティーが必須となっている。

Sharkエリア以降は45レベル以上のパーティーが推奨で、ENCのMesmemizeを使った戦術を活用できなければ、複数のNPCと同時に戦うのは避けた方が無難だ。MermaidエリアにはGloomwater MermaidとGloomstalker Mermaidの2種類がいて、両者共魔法を使うため、以前よりも手強くなっている。最悪の場合、Endureing Breathの呪文を打ち消され、おぼれ死ぬということもあるほどだ。ただし、このMermaidエリアまでは、ENCの有無とプレイヤーの腕次第で、1パーティーのみでも攻略可能である。

Sharkエリアから続くPhinigel Autroposエリアには、SoothebrineやSquallsurge、Swirlspineなどの新しいSeahorse(タツノオトシゴ)が多数追加されている。外観とはうらはらにレベル50を超えるものや、CLRやENCタイプの魔法を使うものが多く、必ずや激戦となることだろう。MesmemizeやCharmは効きづらいため、複数パーティーによる連携が必須である。

KKのボスであるPhinigel Autroposの周辺には、Swirlspine Guardianという、Fire系の直接ダメージ呪文以外はまったく効果のないSeahorseが多数控えている。KK全般に言える注意点でもあるが、NPCの再出現は非常に早い。そのため、このGuardianを確実に、そして素早く倒せる戦力がなければ、ボスに挑むことはできない。おそらく、4パーティーは必要になるだろう。

レアNPCの出現間隔は6時間前後 アイテムキャンプ対策として意外にも好評

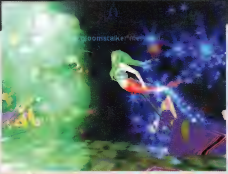
EQをプレイしていると、避けては通れないのがアイテムキャンプの問題だ。「アイテムを取るまで帰らないぞっ!」と、気合のじゅうぶん入ったプレイヤーも多いが、それと同じくらいアイテムキャンプにうんざりしているプレイヤーもいるのが現状だ。リニューアルしたKKでは、ダンジョンにしてはめずらしく、アイテムを持っているNPCの出現間隔が6時間前後と非常に長く設定されている(当然ながら、いわゆる外れNPCも出現する)。

の省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

街角から

EVERQUEST定点観測



意外に思えるかもしれないが、出現間隔の長さと、複数パーティーの連携が必要になるという難易度が、アイテムキャンプが加熱することをうまく抑制している。従来は、一定個所にじっと張り込んでアイテムを得るというスタイルが多かったが、KKではレアNPCの出現場所を1周して、その日の冒険は終わりというスタイルになる。1回のプレイが約2時間から4時間程度というのもちょうど良く、大勢の仲間と遊びに行って、アイテムも取れればラッキーという感覚だ。

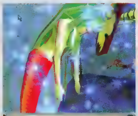
現在、KKで確認できているレアNPCは、Phinigel Autropos／Estrella of Gloomwater／Swirlspine Guardian／Cauldronbubble／Cauldronboil／Undertow／Seahorse Patriarch／golden haire mermaidの8種類である。

余談だが、Swirlspine Guardianが落とすSwirlspine Beltは、戦士系職業なら飛びつきたくなるようなHaste効果のあるアイテムだ。Lower GukのFlowing Black Silk Sashよりも入手確率は高いので、仲間を集めてこちらにチャレンジするのがお勧めである。



KKの[illegible] Autropos [illegible] 半魚人のようなユニークな外観を持つ 海洋の神Prexusや、彼が生み出したKedge種族とは、果たしていかなる関係にあるのだろうか？

Kedge KeepのNPCを殺すと、[illegible] Autroposの[illegible]下がるようになった このMermaidも同じFactionに属するので、以前のように気軽に近づくことはできなくなった



golden haire mermaidからは、RNG専用の弓、Rain Callerのためのクエストアイテムが得られる このMermaidの出現間隔は短いので、倒す実力さえあれば入手は容易だ





KKで得られるアイテムの一部 難易度に見合ったかなりの性能を持ったものばかりだ

Tinkeringに水中呼吸用のアイテムが登場

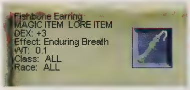
KK探索に当たって、だれもが悩まされるのが呼吸の問題である。Enduring Breathの呪文は一定時間ごとに唱え直さねばならず、ちょっとしたよそ見の間におぼれ死ぬという事故が起こりかねない。そのため、解決策の一つとして、水中呼吸を可能とするアイテムがTinkeringに追加されている。

Tinkeringは、EQの中でも最もマイナーなトレードスキルだ。なぜなら、Gnomeしか取得できない種族限定のスキルであり、作成できるアイテムも多くはないからだ。

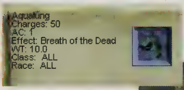
すべてのGnomeは、Tinkeringのスキルを初めから50持っている。スキルの上限は[(現在のレベル－15)×5]と言われており、難易度の高いアイテムを作成するには、それに見合ったレベルが必要とされる(スキルが上昇を始めるのは、レベル25を過ぎてから)。また、Tinkeringの材料を入手できるのは、現在のところGnomeの故郷A'kanon周辺だけである。A'kanonのRylin Coilと、Steamfont Mountainの風車小屋にいるBom Knotwoodの2人から購入することができ、材料の大半は後者が扱っている。

Tool Boxとガイドブック(今のところ4冊)を手に入れたら、表を参考にして、スキルアップに挑戦してほしい。最初からTrivalとなっているアイテムもあるので、スキルを上げるにはFlameless Lantern以降のアイテムを作成していかなければならない(リストは簡単なものから難易度順に並べてある)。

実際に試してみると分かるが、TinkeringはJewel Craft並みに資金が必要となるトレードスキルである。特に、スキルが100を超えると、一回の作成に250ppが必要となるAqualungや、950ppのRebreatherに挑戦しなければならないからだ。Spyglassなどの有用性をアピールして、知人から訓練のための資金を募ろう(間違ってもGnomish Fireworksでアピールしてはいけない)。



KK攻略の際にはぜひ持っておきたい、水中呼吸を可能とするマジックアイテム Qeynos HillのNPC Haddenからまれに手に入る 出現間隔が6時間前後ということもあって、入手は容易ではない



チャージ式の使い捨てアイテムではあるが、持っているといないとでは安心感が違う。戦闘中にEnduring Breathが切れるという経験が1度でもあれば、原価250ppも安く思えるので[illegible]

Tinkeringレシピ

名称	材料	詳細
Animated Bait	Cork+Spriket	釣りのえさ
Collapsible Fishing Pole	Metal Rod(3)+Gnomish Bolts	釣りざお(WT 0.3)
Compass	Pie Tin+Water Flask+Static Orb+Skewers+Cork	方角を知ることができる(Sense Headingと同等)
Firewater	Water Flask+Gnomish Spirits	Tinker用の素材
Gnomish Fireworks	Bat Wing+Metal Shaft+Firewater	花火だが、効果はあまりにさびしい
Flameless Lantern	Large Lantern + Firewater + Metal Twine	Greater Lightstoneと同等の明るさのランタン
Mechanized Lockpicks	Lockpicks+Gears+Sprockets+Rat Ears	かぎ開け道具(Lockpicksとの違いは不明)
Standard Bow Cam	Gears+Gnomish Bolts+Grease	Fletching(弓作り)の材料
Spyglass	Collapsible Fishing Pole+Reflective Shard+Metal Rod+Bottle+Metal Twine	望遠鏡。Glimpseの呪文と同じ効果
Stalking Probes	Firewater+Gears(2)+Metal Rod+Bottle	Eye of Zommの呪文と同等の効果(Charge 5)
Aqualung	Fine Coral Mesh+Silk Lined Steel Helm+Metal Twine+Gnomish Bolts+Metal Rod+Flesh fish	Enduring Breathの呪文と同等の効果(Charge 50)
Rebreather	Aqualung+Lime Coated Meshing+Sharkskin Tubing+Medium Plate Mail Helm+Firewater+Metal Fastening	Enduring Breathの呪文と同等の効果

第2回

各職業専用の新クエスト詳細

ここからは、先月号に引き続き新防具クエストについて解説する。今回扱うのは、CLR／RNG／SHD／SHMの4クラスである。自分のクエストで手いっぱいという人が多いだろうが、ほかの職業のクエストもチェックしてみると(前号も参照のこと)、目的の場所が同じであることがしばしばある。上手に計画を立てて、仲間と一緒に取りに出掛けてみよう。

CLRのクエスト

クエストを与えてくれるNPC:Gavel the TemperantとBlaize the Radiant
クエストが発生する場所:Temple of Solusek Ro

導入当初は完成したアイテムがすべてNo Dropであったが、現在はShield of the DevoutとCaduceus of Sacrament以外は譲渡可能になっている。性能的には、Helmが発見されていないことを差し引いても、ACがRubiciteシリーズを大きく下回る点が残念だ。また、ステータスボーナスも、肝心のWISが上がる部位が既存のアイテム(Runed Mithlil Bracer)と見事にダブっており、魅力に乏しいと言わざるを得ない。例えば、これがBracerではなく、ChestplateにWISが付随されていれば、印象はずいぶん違ったはずである。

クエストの特徴としては、IngotとIconをセットでそろえる仕組みと、宝石の代わりにEnchanted Platinum Barを使う点が挙げられる。Enchanted Platinum BarはLambentやDufreniteと同じく、さらに加工が必要となる。

クエスト導入当初は、地面に出現するIngotやIconをめぐって過酷な競争が展開されていたが、2ヵ月以上経過した現在では、案外楽に手に入りそうだ。外観目当てで集めたい人は、今から始めるのがいいタイミングだろう。ただし、BracerとVambraces、Shieldは、ごくまれにしか出現しないNPCを倒さなければならないので、覚悟してほしい。

ちなみに、Caduceus of Sacramentは隠されたクエストなので、Gavel the Temperantにこちらから聞き出さなければならない。





手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Chestplate of Constant	Ingot of Constant	Bilge Farfathom	Dagnor's Cauldron
AC18／WT 7.5	Icon of Constant	Sludge fled	Clan Runny Eye
STA+8／SV MAGIC+5	Galvanized Platinum Bar(2)	Enchanted Platinum BarをGenniに渡す	Temple of Solusek Ro
Vambraces of the Fervent	Ingot of Fervent	Aviakの島にいるGull Skytalon	Ocean of Tears
AC9	Icon of Fervent	JovanにTumpy's Tonicを渡す	Highpass Hold
WT 4.9	Vulcanized Platinum Bar	Enchanted Platinum BarをVilissiaに渡す	Temple of Solusek Ro
DEX+5／SV FIRE+5	注:Tumpy's TonicはKaladimのTumpy Irontoeにwater flaskとKiola Nutを渡すことで得られる		
Bracer of the Reverent	Ingot of Reverent	Regis the Reverent(Zahal the Vileを殺すと出現する)	North Karana
AC7／WT 3.0	Icon of Reverent	Regis the Reverentが持っているfluteをLianna Ferasaに返す	Mountain of Rathe
WIS+5	Enchanted Platnium Bar(2)		
Gauntlets of the Ardent	Ingot of Ardent	Babbinsbort(地下3階の−810、−195 に出現)	Befallen
AC10／WT 3.8	Icon of Ardent	川底(2996、−5711)に出現	Everfrost Peeks
AGI+5／SV COLD+5	Galvanized Platinum Bar	Enchanted Platinum BarをGenniに渡す	Temple of Solusek Ro
Greaves of the Penitent	Ingot of Penitent	floglok Scryerの出現する部屋(206、−484)に出現	Upper Guk
AC11／WT 5.6	Icon of Penitent	Maugarim	Kerra Ridge
INT+5／SV POISON+5	Magnetized Platinum Bar	Enchanted Platinum BarをOstormに渡す	Temple of Solusek Ro
Boots of the Reliant	Ingot of Reliant	切り株(−82、3275)の上に出現	Kithicor Forest
AC9	Icon of Reliant	Turgan's NoteをTurgan(座標 3640、150)に渡す	Lake Rathetear
WT 4.9	Enchanted Platnium Bar		
SV DISEASE+6	注:Turgan's NoteはKithicor Forestの小屋(1730、11300)に出現する		
Shield of the Devout(No Drop)	Ingot of Devout	glacier bear	Everfrost Peeks
AC9／WT 0.5	Icon of Devout	minotaur sentry	Steamfont Mountains
STR+5／MANA+25／HP+25	Vulcanized Platinum Bar(2)	Enchanted Platinum BarをVilissiaに渡す	Temple of Solusek Ro
Caduceus of Sacrament(No Drop)	Ingot of Sacrament	giant skeleton(色が茶色のレアNPC)	Mountain of Rathe
1H Blunt／DMG 12／Delay 32	Icon of Sacrament	墓場の隠し通路奥の部屋、三つある扉の真中の小部屋に出現	Castle Mistmoore
WT 8.0	Magnetized Platinum Bar(2)	Enchanted Platinum BarをOstormに渡す	Temple of Solusek Ro

RNGのクエスト

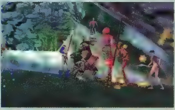
クエストを与えてくれるNPC:GandariとLeaf Falldim
クエストが発生する場所:Kithicor Forest(1455、2315付近)

執筆時点ではGauntletsが未確認となっているが、Ivy Etchedシリーズの防具はRubiciteと同等のACを誇るChainである。ステータスボーナスはSTRとWISが若干多めに補強されており、Plateの外観にこだわらなければ、じゅうぶん実用に耐え得る防具と言える。

クエスト自体は、Crafted Armorと同様に既存の宝石を使う、オーソドックスな内容となっている。クエストを受ける際の注意点だが、Gauntlets、Leggings、BootsについてはLeaf Falldimにこちらから尋ねなければならない。キーワードが会話の中に出てこないので、「I will earn Ivy Etched Boots」といった具合に、こちらから質問していこう。

個々のクエストの中ではLeggingsの入手が困難である。特別な6本の矢が必要になる上に、Ocean of Tearsの海賊の島にまれに出現するNPCを倒さなければならないからだ。キャンプする際は、仲間を集めてseafury cyclopsを狩りながら、というのがお勧めである。

Bootsに必要なRoniumは、PALの防具クエストにも必須のアイテムで、次号で詳しく説明する予定だ(Lord SearfireからSol Cauldronというつぼを受け取り、指定された材料を集めてCombineする。その際には、Smithingのスキルが必要になる)。





手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Ivy Etched Helm	Rune of Ivy(Top)	deathly usher	Castle Mistmoore
AC12／WT 3.5	Cyclops charm	Tarskuk	Mountain of Rathe
WIS+5／SV DISEASE+5	Sapphire	町で購入可能	—
Ivy Etched Tunic	Rune of Ivy(Right)	thistle brownie	Lesser Faydark
AC19／WT 6.0	Skull of Meldrath	Meldrath	Steamfont Mountains
STR+3／WIS+3／HP+30	Ruby(2)	町で購入可能	—
Ivy Etched Sleeves	Rune of Ivy(Left)	Grimfeather	North Karana
AC10／WT 3.7	Heart of Fire	inferno goblin wizard	Solusek's Eye
STR+4	Star Ruby(2)	町で購入可能	—
Ivy Etched Bracer	Rune of Ivy(Bottom)	Redwind	Everfrost Peeks
AC9／WT 2.3	Water Ring	aqua goblin tidal lord	Dagnor's Cauldron
DEX+2／SV POISON+3	Fire Emerald	町で購入可能	—
Ivy Etched Leggings	Quiver of Kithicor	Wiltin Windwarker	Ocan of Tears
AC12	Star of Odus	Erudin Palace	Erudin
WT 4.2	6種のArrow	brownie outcast	Lesser Faydark
AGI+5	注:矢の種類はAcknowledgment／Bravery／Defiance／Gallantry／Fortitude／Recognition		
SV COLD、FIRE+5	六つの矢をQuiver of Kithicorに入れてcombineし、Star of Odusと一緒に渡す		
Ivy Etched Boots	Ronium	Lord Searfireのクエストより	Temple of Solusek Ro
AC10／WT 3.6	Mistmoore Granite	各種gargoyle	Castle Mistmoore
STA+5	2000gp	—	—

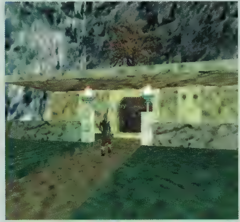
SHDのクエスト

クエストを与えてくれるNPC:undead knight
クエストが発生する場所:Castle MistmooreとNajena

意外なことに、クエスト導入当初のDarkforgeシリーズ(SHD専用アーマー)は、RubiciteよりもACが低かった。そのため、パッチにより修正が施され、現在はBRDのLambentシリーズに匹敵するACを持っている。ステータスボーナスは、STAとSV Magicが重点的に補強されている点が大きな特徴で、実用性はかなり高い。

クエストの特徴は、材料の大半がCazic-Thuleに新たに追加されたlizardman crusaderから得られるということだ。このlizardman crusaderはHarm Touchを使うSHDタイプのNPCで、lizardman zealot以上の強敵である(レベル50の冒険者でも、まれに経験値を得ることがある)。つまり、難易度がかなり高いということであるが、アイテムを集めつつ経験値を稼ぐと考えれば、さほど苦痛ではないだろう。

補足しておくと、最も難易度が高いのはBracerの入手である。こちらは、あのminotaur heroを倒さなければならない。Minotaur Shacklesは別クエスト(Qeynosから始まるHero Bracerのクエスト)とも関係があるため、最近では競争率が非常に高い。そのため、Bracerは既存のアイテムで代用した方が無難かもしれない。



[illegible] 地下室に、もう1人はNajenaのDrelznaの部屋にいる



[illegible]

手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Darkforge Helm	Decayd Helm	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC13/WT 6.0	Decayd Visor	lizardman crusader	Cazic-Thule
INT+5/SV ALL+5	Freeport Militia Helm(2)	Freeportの各Guard	West Freeportなど
Darkforge Breastplate	Decayd Breastplate	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC20/WT 9.0	Decayd Mail	lizardman crusader	Cazic-Thule
STA+10/SV MAGIC+3	Enchanted Platnium Bar(2)	—	—
Darkforge Vambraces	Right Decayd Vambraces	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC11/WT 5.0	Left Decayd Vambraces	lizardman crusader	Cazic-Thule
STR+4	Qeynos Kite Shield	Qeynosの各Guard	North Qeynosなど
Darkforge Bracer	Right Decayd Bracers	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC9/WT 3.5	Left Decayd Bracers	lizardman crusader	Cazic-Thule
DEX+3	Minotaur Shackles	minotaur hero	Steamfont Mountains
Darkforge Gauntlets	Right Decayd Gauntlets	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC12/WT 5.5	Left Decayd Gauntlets	lizardman crusader	Cazic-Thule
DEX+2/SV MAGIC+5	Enchanted Platnium Bar		
Darkforge Greaves	Right Decayd Greaves	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC13/WT 7.0	Left Decayd Greaves	lizardman crusader	Cazic-Thule
STA+9/SV MAGIC+3	Melatite(2)	各種Gnome NPCより	Solusek's Eye
Darkforge Boots	Right Decayd Boots	lizardman crusader	Cazic-Thule
AC11/WT 6.5	Left Decayd Boots	lizardman crusader	Cazic-Thule
STA+3	Fairy Dust(2)	各種Faerieより	Lesser Faydarkなど

SHMのクエスト

クエストを与えてくれるNPC:KyralynnとVrynn
クエストが発生する場所:Lake Rathetear(255、2210付近)

SHM専用のTotemicシリーズの防具は、総合するとRubiciteと同等のACを誇る。さらに、各種ステータスボーナスがあるため、新防具としてはじゅうぶんな性能を持っていると言える。ただし、各ステータスが平均的に上昇するため、マナを重視する人は、パーツごとに選んでいく必要があるだろう。

クエストの特徴としては、材料にDufreniteという石とBandedの防具が必要となる点が挙げられる。DufreniteはNPCから購入できるアイテムで、HalasやOggok、West Karanaなどで販売されている。CHAにもよるが、値段は180PP前後。

注意してもらいたいのは、Dufreniteはそのままの状態で使えることは少なく、加工する必要があるということだ。クエスト発生場所と同じLake Rathetearには、加工専門のNPC(Ogre)がいるので立ち寄っておこう。また、材料として必要なBandedの防具は、Mediumサイズでなければならない。

個別のクエストを補足しておくと、glacier bearはEverfrost Peekの川底を北に進んだ奥にある、巨大な洞くつに出現する。出現間隔は7時間強と言われており、洞くつ内を巡回するice bone skeletonが、いわゆる"外れpop"(レアNPCの代わりに出現する、一般的なNPC)だ。また、South KaranaのGrizzleknotはEvil属性のTreantで、フィールドをさまようタイプのNPCである。どちらもかなり希少なので、HelmとBreastplateの入手が最大の難関だ。



[illegible]



[illegible]

手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Totemic Helm	Banded Helm	Smithingにより作成	--
AC12	Ground Dufrenite	Dufreniteを加工	
WT 3.5	Glacier Bear Pelt	glacier bear	Everfrost Peeks
WIS+5	Ogreskin Chamois	lizard page	Cazic-Thule
Totemic Breastplate	Banded Mail	Smithingにより作成	–
AC19	Crushed Dufrenite	Dufreniteを加工	–
WT 6.0	Grizzleknot Bark	Grizzleknot	South Karana
SV DISEASE、MAGIC、POISON+5	Lancer Swordfish Fin	lancer swordfish	Kedge Keep
Totemic Vambraces	Banded Sleeve	Smithingにより作成	
AC10	Ground Dufrenite	Dufreniteを加工	—
WT 3.7	Charger Hoof Chip	centaur charger	South Karana
AGI+5	Ghoul Carrion	carrion ghoul	Estate of Unrest
Totemic Bracers	Banded Bracer	Smithingにより作成	
AC9	Dufrenite	各地で購入可能	
WT 2.3	Bull Elephant Tooth	bull elephant	South Karana
DEX+5	Cauldron Shell	aqua goblin tidal lord	Dagnor's Cauldron
Totemic Gauntlets	Banded Guantlets	Smithingにより作成	—
AC11	Crushed Dufrenite	Dufreniteを加工	
WT 2.8	Mammoth Rib Bone	wooly mammoth	Everfrost Peeks
INT+5/SV COLD+5	Griffenne Downfeather	griffenne	North Karana
Totemic Greaves	Banded Leggings	Smithingにより作成	—
AC12	Powderd Dufrenite	Dufreniteを加工	–
WT 4.2	Permafrost Snowball	goblin wizard	Permafrost Keep
CHA+5/SV FIRE+5	Bone Barbs	barbed bone skeleton	Estate of Unrest
Totemic Boots	Banded Boots	Smithingにより作成	–
AC10	Dufrenite	各地で購入可能	—
WT 3.6	Terror Spines	tentacle terror	Najena
STR+5	Orc Chief's Tongue	orc chief	Lesser Faydark
Totemic Cloak	Banded Cloak	Smithingにより作成	—
AC10	Powderd Dufrenite	Dufreniteを加工	–
WT 3.0	Driftwood Pipe	isle goblin chieftan	Ocean of Tears
STA+5	Basalt Drake Scales	basalt drake	Mountain of Rathe

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.019

物が多い部屋は、どんなに片付けても雑然としてしまう。現実世界のわれわれは大掃除の季節を迎えているわけだが、ブリタニアでもシステム側で管理しているアイテム総数を減らして快適なゲームプレイを目指す"クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーン"が実施されている。今回は1999年11月後半に行われた第2段階の"PHASE2"について、紹介していくことにしよう。 文／PC Nuts

重量制限のなくなった銀行の金庫とコンテナ

UOの世界の家には、家の所有者とFriend指定を受けたキャラクターのみがアクセス可能なSecureコンテナが設置できるようになっている。Secure指定できるコンテナは、木箱やバックパックなど物が入れられるものであればなんでもよい。今回のパッチにより、最も小さなSmall Houseで最大3個のSecureコンテナを置けるようになった点もありがたい。また、Lockdown機能により固定化できるアイテム数が大幅に増えている点もうれしい変更だ。

これらは、近い将来Lockdownしていないアイテムが時間と共に消滅するように変更されるための対応策でもある。今までは家屋の中にあるアイテムは無期限に保存することができたが、これからはLockdownもしくはSecureコンテナに格納していなければ、時間がたつと消滅してしまうのだ。また今後予定されている、クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンの"PHASE 3"ではLockdownされたコンテナにアイテムを格納できなくなるという提案もあるようで、家の中の無駄なアイテムは強制的に無くなっていくことが考えられる。

Secureコンテナと銀行の金庫に格納できるアイテムの重量制限が撤廃されたのも、今回の目玉の変更点といえる。今までの400ストーンまでという制限は材料を大量に消費する生産系キャラクターにとって厳しい足かせとなっていた。銀行の金庫が重量無制限となったことで材料の保管場所に悩む必要が無くなったわけだ。コンテナ内のアイテム個数制限に関しても、数は125個と従来のままであるが、秘薬やインゴットなど重ねられるアイテムはおのおのの束が1アイテムとなるため大量に入れられることになる。

新しく、"ルーンブック"と"ポーションだる"が登場

問題はルーンやポーションなど重ねられないアイテムである。キャラクターのスキルにより製品の品質に差が出る鍛冶、細工、裁縫、大工系の生産物も重ねられないが、ルーンやポーションと異なりNPCへの売却やリサイクルなどで消費することができる。それに比べ、移動魔法(Recall)のジャンプ先を記録しておくルーンは、数十個のストックを抱えることになる。さらに、このルーンは死亡や盗難に備えて予備を用意しておく必要があり、アイテム個数制限のある現在のシステムでは特に、物が増えすぎる原因の一つとなっていた。そこで、この現状を改善するために考案されたのが、最大16個のルーンを収納することができる"ルーンブック"だ。ルーンブックはRecallの魔法をチャージすることもできるので、Recallスクロールに頼るしかなかったMageryの低いキャラクターは、大量にスクロールを持ち歩く必要がなくなる。

ルーンブックを作るには、書写(Inscription)のスキルが必要で、材料はRecallスクロール、Gate Travelスクロール、8本の空スクロール、ルーンとなっている。Recallのターゲットにルーンブックを指定することで、デフォルトルーンの場所がRecall地点となる。ルーンブックに記載したルーンはいつでも取り出すことができるようになっている。

ところで、ルーンブックの使い心地だが、実は特別便利なものでもないようだ。保存用ルーンの保管場所として場所をとらないという利点はあるものの、ダンジョンの探検や外出時





釣りで手に入れた金属製の宝箱をSecureにし、手当たり次第にアイテムを入れてみた。気が付いたら15000ストーン以上の中身になっていた。Secureコンテナ(左)にも、ごらんのとおり6万インゴットが格納できる。

に持ち出すルーンはせいぜい2、3個が一般的であり、しかも、都市とダンジョンのセットというように整理しにくい組み合わせとなる。常に固定的な場所で冒険をするなら話は別だが、冒険に出掛けるたびにルーンブックにルーンを収納するのは、案外面倒なのだ。一般的な使い方としては、ダンジョンルーンのみを集めたものや都市ルーンを集めたものというように、複数のルーンブックをカテゴリー分けして保存用とするのが賢明かもしれない。

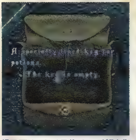
"ポーションだる"は、ポーションの瓶を一つのたるにまとめておくというアイデアが実現したものだ。細工と大工のスキルを使った複雑の工程を経ないと作成できず、かなり製作難度の高いアイテムでもある。ポーションは効果により種類がいくつかあって、さらに品質によっても効力がさまざまだ。それに対し、ポーションだるは同一で同品質のポーションのみを瓶にして100本分までためることができるという仕様があるため、おのずとその使い方が限定されてくるだろう。

とはいうものの、体力回復のためのYellow Potion(Healing Potion)はまとまった数を持ち歩く必要があり、そのためには普段から大量のポーションを作りためておかなければならない。アイテム個数の制限により産業構造危機に直面していた錬金術士(Alchemist)にとっては、うれしい改変ということになるだろう。

ちなみに、ポーションだるの中身を知るためには、味見のスキルが必要となっている。たるの中の液体を瓶に取り出すときに中身の確認が行われていなければ、ただの色付きポーションとなり効果が不明となる。ポーションだるは重量や生産性において優れてはいるが、使い勝手を考えると味見のスキルが必要になる点では歓迎されにくかもしれない。

クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンの目的は「アイテム総量を減らして、サーバーへの負荷を軽減する」である。そのためにプレイヤーが所有する家の中のアイテムにまで手を着けなければならなくなった。しかし、ポーションとルーンについては仕様上の制限が多いため、ポーションだるとルーンブックというアイデアが採用されたのだ。使用感に多少の難は否めないが、プレイヤーの慣れと共に不満は解消されていくことだろう。





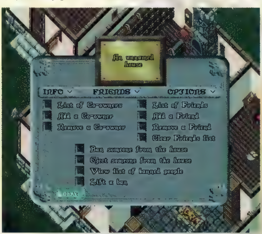
細工(Tinkering)でポーションだるを作るときのメニュー。作成には、細工のほか、大工(Carpentery)のスキルが必要になる。両方のスキルが60~70あると成功率も高くなる

Co-Ownerによる家の共同管理

Secureコンテナ内のアイテムは、家の所有者とFriend指定されたキャラクターが利用できるが、Lockdownされたアイテムについては所有者しか解除できない点が問題となる。そこで対応策として導入されたのが、所有者とほぼ同等の権限を持つ"Co-Owner"(共同所有者)システムだ。昨今のブリタニア住宅事情では、新規に家を建設することが不可能に近いため、新規プレイヤーが少しでも家持ちの気分を味わえるチャンスとして登場したものとも考えられる。ただし、共同所有者はほかの家の所有ができないなどの制限も同時に加えられている。

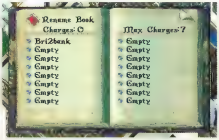
家とアイテムに関する仕様は、1997年9月のUO発売から何度も繰り返し変更されてきた。そのたびにプレイヤーは新しいゲーム要素に戸惑い、そして順応してきた。クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンはアイテムの消滅という一歩間違えば取り返しのつかない、危険なパッチでもある。ブリタニアに家を所有している全プレイヤーは、一刻も早く新システムに順応し、アイテム管理について考え直す必要があるだろう。

繰り返すが、クリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンのPHASE 3では、家の中に置かれたアイテムであっても、Secureコンテナに格納されるか、Lockdownしなければ消滅するという変更が行われる。PHASE 3に移行する時期は未定だが、それまでに家にあるアイテムを整理しなければならないことを忘れないでほしい。しかし、こうなると部外者は家のアイテムにアクセスすることが事実上不可能になるため、家にかぎを掛けること自体がナンセンスとなることも事実なのだが……。



共同所有者(Co-Owner)は8人まで指定できる。かぎの付け替え、家屋の証書化、所有権の移動などの権限はないが、家の中のアイテムに関する機能は所有者と同等である





バッグの中にあるのが、ルーンブックの材料。書写(Inscription)のスキルが72.7で、Recallのチャージが7のルーンブック(右)が作成できた。ルーンブックは小さな茶色い本のような形をしたアイテムで、ダブルクリックして開くと入っているルーンを確認できる

家屋別のアイテム保管数

家屋の種別	最大Secureコンテナ数	最大Lockdownアイテム数	最大保管アイテム数
Small House	3	425	425
Brick House	8	1100	1100
Large Patio House	8	1100	1100
Two Story House	10	1370	1370
Tower	15	2119	2119
Small Stone Keep	18	2625	2625
Castle	28	4076	4076

Small Houseでも、最大三つのSecureコンテナが置けるようになった。Secure内のアイテムは自動的にLockdown数から差し引かれるので注意しよう

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



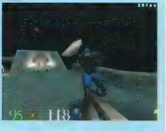
ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

QUAKE Ⅲ ARENA



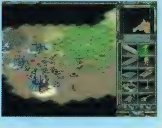
世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの第3弾。グラフィック、アクション共に前作をはるかに上回る出来で、大迫力の3D対戦を体験できる。テスト版しか出ていない現在でも、世界中に1000以上のサーバーが稼働しており、いつでも対戦相手が見つけられる

EVERQUEST



世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN



正統派リアルタイム戦略シミュレーションシリーズ最新作。プレイヤーは戦略防衛軍GDI／テロリスト軍NODのどちらかを選択。数々のユニットを指揮してミッションの達成を目指す。開発元のWestwood Studios社の設置したロビーサーバーに接続すれば、すぐに対戦相手を見つけられる

Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

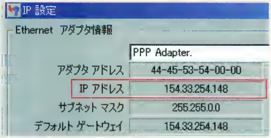
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動しクライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

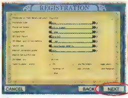
接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

1999年9月、KALI Ⅱのベータ版が公開された。これまで紹介していたKALI95の次世代バージョンに当たるもので、デザインも一新され、さらに高機能になった。KALIは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

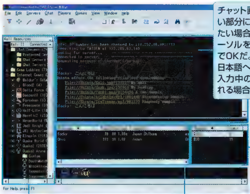
最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。



Ver.1.99cで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



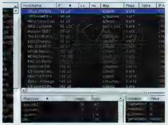
チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後EnterキーでOKだ。ただし、Ver.1.99cでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が別の場所に表示される場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/(スラッシュ)で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を。ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

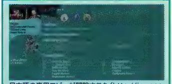
ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone（以下、Zone）だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi（オセロ）やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX : Eagle Watch	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES Ⅱ	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires Ⅱ	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 2000	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

日本語専用ロビー開設



日本語の専用ロビーが開設された（http://jp.zone.com/age2/）。※1999年12月上旬現在では試験中

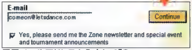
ユーザー登録の仕方



中央上の「Free Signup」を選択



Zone Name（ハンドル名）とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない

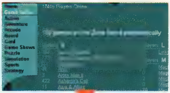


電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる



スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

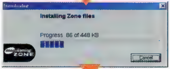
ゲームを遊ぶ方法



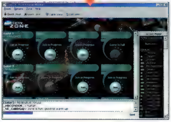
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

Hotmail
http://www.hotmail.msn.com/JA/

3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトが7月に発表したMSN Messenger Service（以下、MS）は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

日本語版は、現在プレリリースのため検索機能がまだじゅうぶんに機能していないが、今後のバージョンアップに期待しよう。ユーザーとなるためには最初にHotmail のメールアカウント（○○@hotmail.com）が必要となるが、登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了



BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT 読者プレゼント

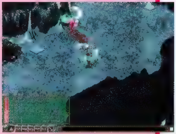
1 GeForce 256を搭載した高性能ビデオカード

ジオメトリーエンジン内蔵の最新ビデオチップ、GeForce 256を搭載した最強のビデオカード「SPECTRA 7400」(AGP対応)を1名に。



2 パッチで新ダンジョンと"技"が追加されパワーアップした「ダークアイズ」

(株)ネクステック
進化し続ける純国産のオンラインRPG。2000年の初頭には、大幅リニューアルも予定されるなど、ますます目が離せない「ダークアイズ」を20名に。



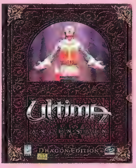
3 だれもが待ち望んだ期待の3Dシューティング「QUAKE Ⅲ ARENA」



(株)P&A
テスト版 Ver.1.05のリリースから半年以上が経過し、ようやくリリースされた超大作「QUAKE Ⅲ ARENA」のWindows版を3名に。

4 華麗な3Dグラフィックが売りの「ULTIMA Ⅸ:ASCENSION」

ULTIMAシリーズ最新作「ULTIMA Ⅸ:ASCENSION」の特別限定パッケージ「DRAGON EDITION (ULTIMA COLLECTIONのCD-ROM、音楽CD、特製ポスター、タロットカード入り)を2名に。



5 立体眼鏡eyeSCREAM フレックス・ジャパン・トレーディング

(http//frex.com/w3d/)



Direct3Dや、Glide、OpenGLに対応した多くのゲームタイトルを3D映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。

6 (株)メディアカイト

ULTRA2000シリーズやSUPER1500シリーズなど、お得な低価格ソフトを発売するメディアカイトから、同社のお勧めタイトルをプレゼント。内訳は以下のとおり。

6A「ハート・オブ・ダークネス」	4名
6B「ストリートファイターゼロ 2」	1名
6C「大戦略 for Windows」	1名
6D「ワールドネバーランド」	1名
6E「ロックマンX4」	1名
6F「ディアドッグ2」	1名
6G「ソニック&ナックルズ」	1名
6H「デイトナUSA」	1名
6I「バーチャコップ」	1名
6J「バーチャファイターPC」	1名



6A



6B

7 (株)サイバーフロント

アーケードで人気の高い「パズルボブル」シリーズ。マルチプレイ対応になって登場したパソコン版「パズルボブル 4」を2名に。



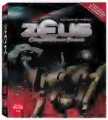
8 (株)セガ・エンタープライゼス



AD&Dをベースにした、作り込まれた世界観が魅力的な「バルダーズ・ゲート」完全日本語版を2名に。

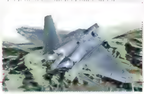
9 (株)アートディンク

兵器データをメール添付を利用して交換できる、パソコン版ならではの機能を搭載した、「ゼウス カルネージハートセカンド」を3名に。



10 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

往年のF-105から最新のF-22まで、8機の戦闘機をシミュレートした「USAF」を3名に。



11 ザ ラーニング カンパニー(株)

知的電子ペットゲームの先駆けとも言える「クリーチャーズ」の続編「クリーチャーズ2」を3名に。



12 ソースネクスト(株)

究極の3Dシューティングとうわさの高い「UNREAL TOURNAMENT」のパーカーを1名、シャツを3名に。



13 (株)マイピック

未知なる世界が舞台の文明シミュレーション「CIVILIZATION Ⅱ TEST OF TIME」のマウスパッドを10名に。



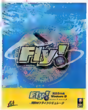
14

開発チーム全員のサインが入った「HALF-LIFE」スペシャルエディションを1名に。



15

11月下旬に開催されたCustom PC WORLD '99 in アキハバラにおいて、「QUAKE Ⅲ ARENA」対戦が行われた。そこで、Play Onlineが獲得した、P&A提供のフライトシミュレーター「Fly!」を1名に。



16

ファンタジーアクションの決定版「DRAKAN:ORDER OF THE FLAME」のロゴの入ったシャツを1名に。



17

人気のファンタジー小説をゲーム化したアクションRPG「THE WHEEL OF TIME」の時計を3名に。



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2000年1月24日(3[illegible])です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVERTOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／代引き・銀行振込による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで www.messe-sanoh.co.jp/overtop 又は電話で 03-3255-3500

OVERTOP

NEW TITLE

Ultima IX:Ascention
（英語・直輸入版）
ウルティマシリーズ最新作、ついに登場。アバタール最終章 ノーマル版とドラゴン・エディションがあります。
¥ TEL

Mech Warrior 3
（完全日本語版）
ゲーマーの期待にこたえてメックシリーズ最新作の完全日本語版遂に発売。
¥6,980
英語版（日マ付）は絶賛発売中!!

TOMB RAIDER
完全日本語版
トゥームレイダー最新作 今度の舞台は、神話、神秘、ファラオ そして謎につつまれた迷宮（王墓）の国、エジプト!
¥7,280
英語・日本語マニュアル付版……¥6,400

The Wheel of Time
（英語・直輸入版）
UNREALエンジンで24ビットテクスチャーを実現することで、より美しく。ネットワーク対戦も可能。
¥6,400

バルダーズ・ゲイト/Baldur's Gate
（完全日本語版）
英語版から約1年たち遂に完全日本語版が発売。英語でのストーリー展開に挫折したユーザーも多いはず。そんな方はぜひ日本語版でD&Dの奥の深いストーリーをお楽しみください。
¥7,800

Age of Empire 2:The Age of Kings
（完全日本語版）
最高のストラテジーに、待望の続編いよいよ登場! 選べる文明はモンゴル、ケルト、日本（!!）など、全部で13文明に増加。
¥9,200

Mobile Rally 1 Championship
（英語・日本語マニュアル付）
あのコーリン・マクレーラリーを遂に超えた! 今世紀最強のラリーゲーム、遂に登場! ネット対戦モードでは、8人まで対戦可能。
¥6,000

Falcon 4.0（完全日本語版）
今世紀最強のフライトシュミレーションゲーム 完全日本語化!!
¥9,905

FIGHTING STEEL（完全日本語版）
WWII海戦シュミレーションの最高傑作! 第二次世界大戦の海戦がすべて、今ここに甦る!!
¥7,200

USAF（U.S.エアフォース）
（英語・日本語マニュアル付）
Jane's 最新作。世界最強のアメリカ空軍のパイロットとなって作戦に参加する、フライトシュミレーション。
¥6,400

Flight Simulator 2000
（英語版）
2年ぶりに登場のフライトシュミレーションソフトの定番がマイクロソフトより発売。グラフィック面をはじめ、さまざまな点でパワーアップされたFS2000を体験してください。
¥7,800

Quake III:ARENA
（英語・日本語マニュアル付）
最新の3Dエンジンを搭載した超話題作、遂に登場。「QUAKE」シリーズ最新作であり、今回は、ネット対戦をメインとしたタイトルになります。
WIN版&MAC版 同時発売
¥6,000

SPEC OPS II: GREEN BERETS
（英語・日本語マニュアル付）
現実の「紛争地帯」を舞台に繰り広げられるアクションシューティング!本物のアメリカ軍が使用する武器が登場。前作より格段に進化した3Dエンジン! マルチプレイ対応。
¥7,200

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
（英語・日本語マニュアル付）
トゥームレイダー最新作 今度の舞台は、神話、神秘、ファラオ、そして謎につつまれた迷宮（王墓）の国、エジプト!
¥6,400

FLANKER 2.0
（英語・日本語マニュアル付）
前作に登場したロシア製戦闘機「Su-27」に加え、新たに海兵戦仕様の「Su-33」が登場。新システムによりリアルな戦闘シーンを再現。
¥6,980

NASCAR Racing3
（英語・日本語マニュアル付）
アメリカ全土で大人気「NADCAR」のオフィシャルゲームとして定評のあるゲームの最新作! フォースフィードバック対応。
¥5,480

テーマパークワールド（J）	¥6,980
Dark Stone(J)	¥6,600
ホームワールド（マ）	¥6,600
デルタフォース（マ）	¥7,000
ノクターン（J）	¥6,600
シルバー（マ）	¥5,600
MECH COMMANDER GOLD（マ）	¥6,600
Unreal Tourament（E）	¥Tel

BEST SELLER GAMES

（E）……英語版 （J）……日本語版 （マ）……英語版日本語マニュアル付

REVENANT（完全日本語版）
RPGファン期待のソフト、遂に発売。壮大なストーリーの中をモーションキャプチャーで創られキャラクターが戦いを繰り広げます。すべての登場人物が日本語音声。4人までのマルチプレイヤーモード。
¥7,200

HEAVY GEAR II
（完全日本語版）
大ヒットゲームがついに日本語化。前作から大幅にパワーアップ!! "リアルさ"と"カッコよさ"を両立させたギアのデザイン。
¥7,200

Rainbow Six:Rogue Spear
（英語・日本語マニュアル付）
リアルさと、シビアなゲーム性は今回も健在。前作、発売以降、その人気は驚異に高まりつつある。今回は、「LONE WOLF」等のいくつかの新しいモードの追加や、スナイパー狙撃の進化も注目!
¥7,200
SPEC OPS Gold（マ）……¥6,800
Rainbow Six Golds（マ）……¥6,800

GP500
（英語・日本語マニュアル付）
FIMからライセンスを受けた唯一のバイクゲーム。1998年シーズンを完全に再現。シュミレーション色も強く、リアルさもバツグン。
¥6,400

MS Flight Simulator 98(J)	¥9,200
MS Combat Flight Sim(J)	¥7,800
MS用シナリー	各種
F-22 ADF(J)	¥7,400
F-22 ADF Dessert Mission(J)	¥4,000
F-22 Total Air War(J)	¥7,400
Jane's F-15（マ）	¥6,600
Jane's WW II Fighter（マ）	¥6,600
Jane's IAF（マ）	¥6,600
Jane's FLEET COMMAND（マ）	¥6,600
M1 TANK PLATOON(J)	¥8,400
Pantzer Commander(J)	¥8,400
SPORTS CAR GT（マ）	¥5,800
Official Formula One（マ）	¥7,400
Super Bike WC（マ）	¥5,800
カーマゲドン2 ブラッド版(J)	¥6,400
Midtown Madness（J）	¥7,800
EXPENDABLE（マ）	¥6,600
REDLINE（E）	¥6,200
WARGASM(J)	¥6,600
WarHammer:Caos Gate（J）	¥7,400
War ZONE 2000（J）	¥6,980
Mech Commander（J）	¥8,400
Half-Life（マ）	¥6,800
Unreal（マ）	¥5,480
各種ゲーム用アドオンシーナリ発売中	
Requiem（J）	¥6,600
Aliens vs Predator（マ）	¥5,800
Ultima Online:Second Age（マ）	¥4,800
UO:Game Time 2	¥4,800
Might&Magic II V(J)	¥6,000
Heroes of Might & Magic III(J)	¥6,600
SIM CITY 3000(J)	¥7,200
ポピュラス III(J)	¥7,400
ジェットコースター・タイクーン（J）	¥ TEL
EVERQUEST（E）	¥7,800
DESCENT 3（マ）	¥6,000
スタークラフト（J）	¥6,800
Civilization II Test of Time（マ）	¥6,200
Need For Speed IV（J）	¥6,600
キングクエスト（J）	¥TEL
KINGPIN（マ）	¥6,600
Dungeon Keeper 2（J）	¥7,400
HIDDEN&DANGERROUS（J）	¥6,600
HERITIC II（マ）	¥6,600
F22 Lightning III（マ）	¥6,600
インペリアリズム II(J)	¥7,200
ソウルリバー(J)	¥7,200
レイルロードタイクーン2(J)	¥7,200
カットスロート(J)	¥6,400
DRAKAN:order of the flame(E)	¥6,000
SW:Racer（J）	¥5,600
SW:ファントム・メナス（J）	¥7,200
SW:X-Wing Alliance（マ）	¥6,400
SW:Fighter Squardron 3D（マ）	¥5,800
プリンス・オブ・ペルシャ3D（J）	¥6,600
European Air War（J）	¥6,980
Fighter Squardron(J)	¥6,600
SEAG RALLY 2(J)	¥6,000
TOCA2:REDRIVE（マ）	¥6,600
コーリン・マックレー・ラリー（マ）	¥6,600

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉 USB接続
NEW SIDE WINDER Precision Racing Wheel ¥9,980
定番 Force FeedBack Wheel ¥24,800
〈Logicool〉Wingman Force …… ¥24,800
〈Thrust Master〉Formula Force GT ¥24,800

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder
Force FeedBack Pro …¥16,800
Precision Pro……¥8,400
〈Logitech〉Wingman Force ¥17,800
〈SUNCOM〉〈Satitek〉〈CH Product〉〈TM〉 取り扱い中

Game Pad

〈Microsoft〉 USB接続
NEW
SIDE WINDER
Dual Strike……¥6,980
Game Pad Pro … ¥4,980
Game Pad(15pinGame-Port) ……¥4,400
FreeStyle(USB&15pingGame-Port) ¥7,980

<Gravis Game Pad>	
Stinger Game Pad(Seriaal)	¥5,800
Xterminator Game Pad	¥7,400
<Rockfire Game Pad>	
Silver Shuttle(USB)	¥2,800
Silver Shuttle(キーボード・エミュレーション)	¥4,800
<Suncom Game Pad>	
SFX	¥7,400
SFX Plus(USB)	¥3,800
<JUSTY Game Pad>	
UJP-6238(USB)	¥3,800
<スピタル産業>JOYCONT(キーボード・エミュレーション)	¥4,800

Hardware

GRAPHICS CARD

〈Canopus〉 SPECTRA 7400
GeForce256搭載 SDRAM 32MB RAMDAC 350MHz
¥38,800

〈Creative〉 3D Blaster Ge-Force
GeForce256搭載 SDRAM 32MB RAMDAC 350MHz
¥28,800

〈ELSA〉 ERAZOR X
GeForce256搭載 SDRAM 32MB RAMDAC 350MHz
¥32,800

〈Matrox〉 Millennium G400 MAX
DUAL HEAD SGRAM 32MB RAMDAC 360MHz
¥34,800

Matrox

Marv! G400 TV/16MB/AGP	¥36,800
G400 Duel Head/32MB/AGP	¥21,800

ELSA

ERAZOR III/32MB/AGP	¥36,800
ERAZOR III/32MB/AGP IN/OUT付	¥36,800
ERAZOR III Pro/32MB/AGP IN/OUT付	¥25,800
ERAZOR III LT/32MB/AGP	¥9,800
3D REVELATOR 3D（立体）メガネ	¥7,800

Creative

Riva TNT2 Ultra 32MB/AGP TV-OUT付	¥36,800
Riva TNT2 32MB/AGP	¥21,800
Voodoo2/12MB/PCI	¥8,800

3dfx

Voodoo 2000/16MB/PCI	¥17,800
Voodoo 3000/16MB/PCI	¥19,800
Voodoo 3500/TV/16MB/AGP	¥30,800

ATI

All-in-Wonder 128/ 16MB/PCI or AGP	¥19,800
All-in-Wonder 128/ 32MB/PCI or AGP	¥32,800
RAGE FURY/32MB/AGP	¥16,800
RAGE FURY Pro/32MB/AGP	¥19,800
XPERT 2000/32MB/AGP	¥12,800
XPERT 128/16MB/PCI	¥12,800

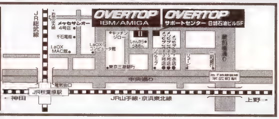
Metabyte

WICKED 3D EYE SCREAM	¥16,800

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



Computer Parts & Windows Games Plus
OVERTOP
as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

ゲームパッドでありながらレーシングゲームに最適なコントローラーが、ロジクールから発売された。設置スペースの問題で、大型のステアリングホイールが導入できないゲーマーにとっては、快適にゲームを楽しむための一つの選択肢となるはずだ。実際にゲームをプレイして最適な組み合わせを試してみたので、コントローラー選びの参考にしてほしい。 文／tak

レーシングゲームでハンドル代わりに使える WingMan GAMEPAD EXTREME



パソコンとの接続には、ゲームポートのほかにUSBもサポートしている。グリップ部とボタンがスケルトンになっていて、デザインに好感が持てる

モーションセンシング対応の USBゲームコントローラー

WingMan GAMEPAD EXTREME（以下、EXTREME）は、モーションセンシングテクノロジーを搭載し、コントローラーを傾けるだけで直感的に操作できるゲームパッドだ。接続インターフェースは、USBとゲームポートの二つに対応する。ボタンやグリップ部に、最近ブームとなっているスケルトンブルーを採用し、クールなデザインに仕上がっている。パッケージには「STARWARS：ROGUE SQUADRON 3D ELITE MISSION」（以下、ROGUE SQUADRON）が付属し、価格はオープンプライス（実売価格は8,000円前後）となっている。

EXTREMEの最大の特徴はモーションセンシングテクノロジーである。これと同じコンセプトを持つ製品として、1998年10月に発売されたマイクロソフトのサイドワインダー フリースタイル プロ（以下、フリースタイル プロ）があるため、今回はこの2製品を比較しながら、モーションセンシング対応コントローラーの魅力を紹介しよう。

コントローラーを傾けるだけで ハンドル風の操作が可能

まず始めに、モーションセンシングテクノロジーについて簡単に説明しよう。これはパッド本体にモーションセンサーを内蔵することによって、パッドそのものを前後左右に傾けるだけで2軸のアナログ入力を可能とするものである。ボタン一つでセンサーのON／OFFの切り換えができ、センサーを切れば完全なデジタルゲームパッドとなる。これはEXTREMEでもフリースタイル プロでも同じ仕様である。

EXTREMEには11個のボタンがあり、その内の10個がプログラム可能となっている。付属のユーティリティーソフト「WingManソフトウェア」によって、ゲームごとに最適なボタン設定をカスタマイズできる。この点もフリースタイル プロと一緒だ。コントローラー中央部にあるボタンは、フリースタイル プロのシフトボタンのように扱うことも可能である。また、方向キーは、センサーがONの時にはハットスイッチとして使え、センサーがOFFの時は8方向のデジタル入力が可能になる。ボタンの配置については、個人の好みもあるだろうが、特に操作性についての不満は感じなかった。

EXTREMEのセンサー入力の使用感は、やや不満が残るものであった。フリースタイル プロと比較するとよく分かるのだが、傾き始めのタイミングがシビアで、ちょっと傾いただけで一気に移動してしまう感じがした。イメージとしては、レーシングゲームやシューティングゲームでどうしても蛇行してしまうという感覚だ。センサーの感度と遊びは付属のユーティリティーで調整できるのだが、設定を変更してもほとんど変化は感じられなかった。

セガラリー2との組み合わせが最適 ハンドルに近い操作が可能

いろいろなゲームを試してみて分かったのは、楽しめるものとそうでないものがあるということだ。EXTREMEにしろ、フリースタイル プロにしろ、「Midtown Madness」や「QUAKE Ⅲ ARENA」など、微妙なコントロールを要するゲームでは、思うように操作できずにストレスを感じた。一方、「セガラリー2」ではハンドル操作のような感覚で純粋にドリフト走行を楽しむことができた。また、「GP500」やROGUE SQUADRONでは、EXTREMEとフリースタイル プロでの操作性に差が現れた。EXTREMEでは自機がふらつくのに対し、フリースタイル プロではアナログらしく操作することができた。

この操作性の差は、どうもセンサーのサンプリング周期の違いに起因すると思われる。それぞれのプロパティーのテストタブ内にセンサーからの入力状況が表示されるのだが、それらを見比べるとEXTREMEとフリースタイル プロの精度の差がよく分かる。その様子を画面1、画面2に示す。同じ動作を行った（パッドを右手で持って円を描くように回した）にも関わらず、EXTREMEはカクカクなのに対し、フリースタイル プロは円に近いものとなっている。この違いが、微妙な入力の違いにつながっているのだろう。

EXTREMEとフリースタイル プロはレーシングゲームが意外とマッチしている。アクセルとブレーキをボタンに、ハンドルを左右の傾きに割り当てることによって、スペースを気にせずにハンドル操作の気分を楽しむことができる。アナログの入力デバイスとしては非常にコンパクトといえよう。さらにデジタルのゲームパッドとしても使えることを考えると、なかなか魅力的な製品だ。

製品情報

実売価格：8,000円前後（1999年11月中旬時点）
対応OS：Windows 95／98（USB接続についてはWindows 98のみサポート）
接続端子：USBまたはゲームポート
添付ソフト：STARWARS：ROGUE SQUADRON 3D ELITE MISSION
問い合わせ先：ロジクール TEL 03-5350-6490
URL：http://www.logicool.co.jp/

Front



Back



画面1



画面2



モーションセンシングによる操作をプロパティーメニューで確認したところ、EXTREME（左）は微妙な操作が難しいことが分かった。ドライバのアップデートで操作性が改善されることに期待したい

ジョイスティックといえば、フライトシミュレーターで必須となる入力デバイスだが、今回紹介するWingMan EXTREME DIGITAL 3Dは、通常、別売りになっているラダーの機能を標準装備している点がこれまでの製品と異なる。フライトシミュレーターファンにとって気になるこのジョイスティックの実用性を、ゲームを使って実際に確認してみた。　文／Warren大尉



一見、普通のジョイスティックだが、グリップ部を回転させることでラダー機能が働くようになっている。フライトシミュレーターはもちろん、レーシングゲームでも活用できるコントローラーだ

フライトシムに最適なラダー機能を装備した WingMan EXTREME DIGITAL 3D

重量感のある台座によって グリップがしっかりとホールド

製品の概要をざっと説明すると、コンパクトなボディーに、スロットル機能、ラダーペダル機能、そして7ボタン＋8方向ハットスイッチを備えたオールインワンタイプのデバイスで、接続はUSBとゲームポートの両方に対応する。ちょうど、マイクロソフトのサイドワインダー プレシジョン プロと同等の製品になる。

WingMan EXTREME DIGITAL 3D（以下、EXTREME DIGITAL）は、ハットスイッチやカバーなどにスケルトン素材を用いており、少々おもちゃっぽい外見となっている。しかし、外見とは裏腹に、どっしりと重量感のある台座に驚かされる。特に、台座手前側が長く伸びているのは◎だ。というのも、このスティックの主たる活躍ジャンルとなるであろうフライトシミュレーター（以下、FS）では、スティックを引くという動作が多用され、その引き具合によって戦局が大きく左右されるからだ。多少強く引いたぐらいで手前に倒れ込んでくるような台座のスティックは、机に固定でもしない限り、はっきり言って使えないのだ。その点このデバイスはよくできていると言えよう。

ラダーペダルの代わりを果たす ツイストハンドル

スロットルレバーは動作に適度な粘りがあり、操作しやすい。ラダーはツイストハンドルを捻ることで入力するようになっており、ラダーペダルを足で操作するのに慣れたプレイヤーだと、少々抵抗感があるだろう。また、ペダルタイプに比べてラダーの可動範囲が小さいため、細かい操作が難しいのではないかと懸念されるかもしれない。しかし、手というのは足よりも繊細な動きができるようで、慣れれば特に問題はなかった。このタイプの捻りラダーは、スティック操作中に誤ってラダー入力を入れてしまう恐れがあるが、EXTREME DIGITALでは、ラダー入力部のバネを少し固めにしてあり、ミス入力の可能性を減らしている。だが大きな問題は、ラダーがうまくセンターに戻らない症状が多発したことである。スティックを捻ってゆっくり戻せば問題ないのだが、ぱっと離すと、ゲーム中ではどちらかにずれて止まるのである。しかし、ラダー入力に神経質にならなくてはならないほどのゲームであれば、必ずデッドゾーン（不感領域）やセンシティビティー（感度）の設定が用意してあるため、このあたりをチューニングすればそれほど大きな問題にはならないだろう。

このたぐいの多ボタンスティックに欠かせないのはボタン類へのキー割り当て操作だ。具体的には、"ボタン1を押すとCtrl＋Vキーが押されたのと同じになる"といった機能のことだ。EXTREME DIGITALには専用の割り当てソフトが付属しており、GUI操作で設定が簡単に行え、同時押しなどもきっちり割り当てられる。特筆すべきは、7ボタンのうち一つをシフトボタンとすることで、残った六つのボタンには、シフトボタンと同時押しの場合とそうでない場合の2通りのキーを割り当てられるという機能だ。見掛けは7ボタンのEXTREME DIGITALだが、この機能を使うと12ボタン＋ハットスイッチのスティックとして使用できるのだ。

ジェット系フライトシムに最適だが レーシングゲームにも使える

さて、スティック購入の際、最後まで悩むのが、機能と操作感の両立だ。いくら多機能でも、握って操作した感覚が悪ければ、はっきり言って使えない。このデバイスは、キャリブレーション時の針の動きは非常に安定しており、狙った角度で旋回をきっちり止めるといった、FSで必要とされる操作も難なくこなせる。ただし、ストロークが少々小さめなので、レシプロ機FSなどで旋回率を微妙にコントロールしなくてはならないときは、CH Products社の製品のように深く倒れ込むタイプの方に軍配が上がる。

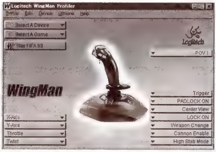
全体として見たところ、オールマイティーに使えるが、その反面、特定のジャンル（ジェット、レシプロ、民間機など）に特化した場合、一級とは言い難いようだ。だが、オールインワンタイプのスティックとしては、設置スペース、価格、操作の簡易性を考慮すれば、素晴らしい出来栄えである。あえて得意なジャンルを挙げるとすれば、ジェット系FSとなるのかもしれないが、本当に何にでも使えるのだ。試しにレーシングゲームで使用してみたところ、捻りラダーをステアリングに割り当てれば、普通にゲームを楽しむことができたぐらいなのだから。

惜しむらくは、アメリカのLOGITECHが開発しているため、日本人の手には大き過ぎるということだ。筆者が運営するPC-TopGunのホームページ（http://acehangar.net/topgun/joystick_kaizo.htm）で紹介しているパッドなどを挟み込んで使えば、本領を発揮するはずだ。

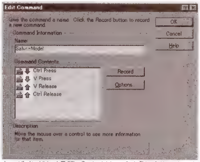
製品情報

実売価格：7,900円（1999年12月初頭現在）
対応OS：Windows 95／98（USB接続についてはWindows 98のみサポート）
接続端子：USBまたはゲームポート
添付ソフト：なし（ゲームは付属しない）
問い合わせ先：ロジクール　TEL 03-5350-6490
URL：http://www.logicool.co.jp/





キー設定用のプロファイラー画面。ゲームごとにキーバインドでき、キー設定の一覧印刷が可能なのでとても便利。いくつもゲームをプレイしていると、設定を忘れることがしばしばあるからだ



キーバインドをする際、Ctrl＋Vキーのように複数のキーを割り当てることも可能だ

SECRET FILE #00061

Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings

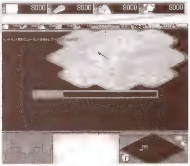
メーカー：マイクロソフト

戦場を駆け抜ける青いスポーツカー

前作「Age of Empires」のチートコマンドでは赤ん坊の乗った投石戦車が登場したが、今回のチートで登場する兵器はブルーのスポーツカー。ゲームの雰囲気とは違和感たっぷりの兵器だ。ただし、この車の強さは半端ではなく、戦場を高速に移動して石を発射し続けるというすさまじい性能を持っている。このチートは、ゲーム中にEnterキーを押してチャット用のコマンドラインを出し、“HOW DO YOU TURN THIS ON”とタイプすると出現する。さらに、さまざまな資源を増やす技も健在だ。Windows標準の機能である、コピー＆ペーストのショートカットが利用できるので、簡単に無限増殖させることが可能だ。チートコマンドをタイプしたら文字を反転させCtrl＋Cキーでクリップボードにコピーして、コマンド入力のたびにCtrl＋Vキーで張り込んでいけば良い。これを利用すれば、いちいちキー入力の必要がないので便利だ。



車好きならこれがフォードのマスタング・コブラだとすぐに分かるはず。ちなみに右の人たちもチートで出現。でも速く走れるだけで役立たずだ



画面左上に注目。チュートリアルの最初の場面で、石、木、金、食料を8000まで増やしてみた。もっとも、ここはチュートリアルなので、資源は使わないのだが……

Age of Empires Ⅱのチートコマンド一覧

ROCK ON	石が1000増加
LUMBERJACK	木が1000増加
ROBIN HOOD	金が1000増加
CHEESE STEAK JIMMY'	食料が1000増加
MARCO	地図をすべて探索済みにする
POLO	未索敵地の影を消す
AEGIS	一瞬で建設する
NATURAL WONDERS	動物たちにコマンドを出す
RESIGN	敗北終了
WIMPYWIMPYWIMPY	自分自身を攻撃させる
I LOVE THE MONKEY HEAD	VDMLユニットを出す
HOW DO YOU TURN THIS ON	スポーツカーを出す
TORPEDO#	#番のライバルを抹殺する
TO SMITHEREENS	破壊工作人（爆弾を抱えて特攻する人）を出す
BLACK DEATH	すべての敵を破壊する
I R WINNER	勝利して終了

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00062

レブナント

メーカー：アイドス・インタラクティブ

ゲーム開始後すぐリッチになる

記憶がまったくないまま邪教討伐を命じられる主人公。しかし、始めから与えられているのは、ぼろい服と剣と巻き物……。いくらなんでもそれって失礼じゃないか？ そう感じた人にお勧めチートを紹介しよう。Enterキーを押した後に“alchemy”と入力すると、なんとゴールドが一気に999999になるのだ。さらに“potionsnlotions”と入力すれば、全種類のポーションが五つずつ手に入る。“noamnesia”と入力すれば、一気にレベル30になるし、“abracadabra”というコマンドを使えば、マナが減らなくなると同時に、すべてのタリスマンがそろう。やはり国の命運を託すからには、これくらいのことはしてほしいものだ。しかし、こんなに金と力を手に入れたら、邪教と組んだ方が楽しいかもしれない。

レブナントのチートコマンド一覧

alreadydead	不死身モード
potionsnlotions	たくさんのポーションを入手
alchemy	ゴールドが999999になる
nahkranoth	モンスターを一撃で倒す
noamnesia	キャラクターがレベル30になる
abracadabra	マナが増える（しかも減らない）／すべてのタリスマンが手に入る
gimmesomegrub	食料が各種類五つずつ増える
dummies	モンスターの思考が止まる



まだ服も着ていないのにゴールドが999999もあるポーションがすべてそろっているのはうれしいが、どれが何の薬なのか覚えるのにひと苦労しそうだ





“noamnesia”のコマンドでレベルが上がってもHPは増えないのが残念。でも、“abracadabra”を入力すると、マナが約2倍になり、しかも減らない

ノクターン

メーカー：P&A

嵐の夜にしてハードボイルド気分を盛り上げる

不思議な妖怪事件ばかりを担当するハードボイルドな主人公ストレンジャー。せっかくだから彼をさらに渋く決めてあげよう。ゲーム中にF10キーを押すとチート入力用のコンソールが出てくるので、そこに"godgames"と入力。これで不死身のハードボイルド野郎の出来上がり。"thunderstorm"と入力すれば、天候が変わり、激しい雷雨になる。青白く光る稲妻と激しく打ちつける雨が、雰囲気を盛り上げてくれる。逆にロマンチックに決めたいなら"snowstorm"を入力し雪を降らせて、バンパイアのレディとデートするのも悪くない。

ノクターンのチートコマンド一覧

godgames	不死身モード
winblows	すべての武器と弾薬を入手
skeletonkey	スケルトンキーが使えるようになる
moreammo	弾薬を増やす
thunderstorm	雷雨になる
snowstorm	雪を降らせる
bighead	頭が大きくなる
healme	体力が回復する
silver	銀の弾丸を500入手
aqua	水の弾丸（吸血鬼用）を500入手
mercury	水銀の弾丸を500入手
oldhat	ストレンジャーの帽子が変わる
freezer	敵が硬直する
ifarted	ガスマスクを使う
recharge	バッテリーを充電する



F10キーを押すと、「チートコードを入力してください」とあからさまに要求される。さっそく"godgames"と入力して無敵になろう



"bighead"と入力すると、キャラクターの頭を大きくしてしまう。ゲームに飽きたら、このモードで遊んでみよう

DELTA FORCE 2

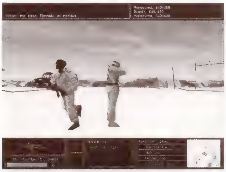
メーカー：マイクロマウス

弾薬無制限で殺りくゲームになる

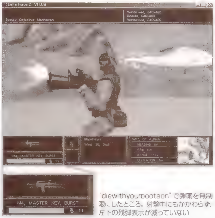
優れた特殊部隊の一員となって、敵の中に突撃したり、スコープを使って遠くから狙撃したりするこのゲーム。前作同様に弾薬無制限モードが用意されていて、残弾を気にせずプレイできる。チートコマンドを入力するには、@キーを押してコンソールを表示させ、"diewithyourbootson"と入力する。リアル志向の人には、弾薬を無制限に詰め替えできるようになる"sunandsteel"がお勧め。敵がこちらに気付かないコマンド"stilllife"も健在なので、シューティングゲーム感覚でプレイすることもできる。"thetrooper"と入力すると、不死身になるので、思う存分撃ちまくってストレス解消するのもいいかもしれない。

DELTA FORCE 2のチートコマンド一覧

thetrooper	不死身モード
sunandsteel	弾薬補充
diewithyourbootson	弾薬が減らなくなる
stilllife	敵から見えなくなる



"stilllife"を使えば、ここまで近づいているのに敵がこちらに気付かない。無視されてるみたいだ



"diewithyourbootson"で弾薬を無制限にしたところ。射撃中にもかかわらず、左下の残弾表示が減っていない

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q **ゲームをインストールし過ぎてハードディスク(6.4GB)の容量が足りなくなったため、新しくハードディスクを増設しようと考えています。20GB以上のハードディスクを導入したいのですが、今使っているマシン(マザーボードはAbit Computer社のBH6、OSはWindows 98)にそのまま導入した場合、システムに支障はありませんか?　(東京都・森外隆)**

A そのままDドライブとして増設しても、現在のシステム環境をまったく変更ぜずに問題なく使うことができます。ただ、現在使用中のハードディスク容量が残り少ない(ハードディスク容量の10%以下が目安)場合、パソコンのパフォーマンスが低下することがあります。というのも、Windows 95／98はメモリー容量が不足した場合、ハードディスクの一部を仮想メモリーとして使用するため、仮想メモリー用のハードディスク容量が不足すると、システムが不安定になったり、ソフトが起動しなくなることがあるからです。そこで、Cドライブの中の移動可能なデータを、増設したDドライブに移しかえることをお勧めします。移動可能なデータとは、Windowsシステムや、Program Filesフォルダ内にインストールされている、実行ファイル以外の純粋なデータのことです。また、ショートカットの設定を行っている場合は、データの移動後にもう一度作り直す必要があります。

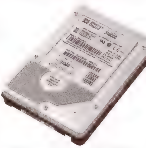
ちなみに、新しいハードディスクのデータ転送速度とリード／ライトが、今までのハードディスクより速い場合、新しいハードディスクをシステムドライブにする(増設したドライブをCドライブに設定する)ことで、パソコンのパフォーマンスをさらに上げることができます。新しいハードディスクにOSも含めてハードディスク内のシステム環境をそのまま移行(丸ごとコピー)させるためには、

①Windows 98の機能を使用する

②市販のHD用ツールを使用する

の二つの方法があります。

まず、Windows 98の機能を利用する場合は、Microsoft Backupを使用します。バックアップするデータをCドライブ、保存先をDドライブに設定し、バックアップ終了後に保存したデータをDドライブに復元します。作業が複雑である程度のテクニックが必要です。



最近の大容量ハードディスクは格安で購入しやすくなっている。今なら13GBもしくは、20GBのハードディスクがお勧め



「B'sCrew for Windows Ver 1.5」は、マウス操作のみで、ハードディスクのフォーマットからパーティションの編集、ドライブのコピーまで行える

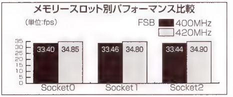
初心者の方には、②の簡単な操作でOSを含めたドライブ内容を移行(丸ごとコピー)できる市販ソフトの使用をお勧めします。市販のハードディスク用ツールとして、株式会社ビー・エイチ・エーの「B'sCrew for Windows Ver1.5」など、数種類が販売されているので、パソコンショップで探してみるといいでしょう。　(角田一美)

Q **ゲームを快適にプレイするためにメモリーを増設したいと考えています。そこで質問ですが、メモリーはメモリースロットのどこに挿しても問題ないのでしょうか? ちなみに、マザーボードはASUSTek Computer社のP2B-Fを使っています。あと、CPUに近いスロットを使った方がオーバークロック時に良好な結果が得られるといううわさも聞きました。本当なのでしょうか?　(島根県・角真二郎)**

A メモリーは、原則としてマザーボード上のDIMMソケット(メモリーバンク)に割り振られている、番号の若い順に挿していきます。これは1枚のみ挿す場合も、増設していく場合も同じです。マザーボードによっては、最も番号の若いソケットに挿さないと動作しないものと、どのソケットに挿しても動作するものとがあります。ASUSTek Computer社のP2B-Fの場合、CPUに近い場所からDIMM Socket0、1、2、3となっていますが、メモリーはどこに挿しても動作します。



メモリースロットの違いでパフォーマンスに変化が起こるかどうかをチェックするため、QUAKE Ⅲ ARENA テスト版 Ver.1.09のTimedemoでフレームレートを計測した



測定には、QUAKE Ⅲ ARENA テスト版 Ver.1.09 (800×600、16ビット)を使用し、Timedemoで計測したフレームレートの値(それぞれ5回ずつ計測し平均値を算出)をまとめた。結果はほとんど変わらなかった(計測環境：マザーボード Abit BH-6／メモリー128MB／CPU PentiumⅡ400MHz／ビデオカード SPECTRA 5400PE)

さて、メモリーを挿す位置によってマシンのパフォーマンスは変わるのでしょうか? 確かに、「CPUに近い位置に挿した方がパフォーマンスが上がる」といった説があるようです。理論的には、「CPUに近いというよりも基板上のCPUソケットとDIMMソケット間の配線が短い方が、メモリーアクセススピードが速くなる」と言えるかもしれません。しかし、実際には必ずしもCPUに近いソケットの方が基板上の配線が短いとは限りませんし、配線距離による速度差は、体感できるほどではないはずです。今回、実際にメモリー挿入位置を変更して、それぞれのフレームレートを計測してみましたが、誤差の範囲以上の差はありませんでした。

パソコンでゲームをする場合、パフォーマンスはCPUとビデオカード、メモリー容量に最も依存します。メモリーを挿す位置がゲームのフレームレートに影響することはまずないと考えていいでしょう。

(角田一美)

Q 「FLANKER 2.0」の機体の塗装を、好みのものに変換するツールがあると聞きました。ツール名と使い方を教えてください。

（北海道・松村仁志）

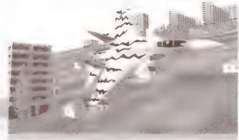
A 「FLANKER 2.0」の機体の塗装を変更できるツールは「GTT CAMO COMMANDER FOR FLANKER Version2.0」（以下、GCCFF2.0）です。このツールは、FLANKER 2.0の機体テクスチャーをワンタッチで切り換えられる、実に便利なものです。http://www.gttweb.com/f2cc.htm からファイルをダウンロードすることができます。

このツールの中には、20種類ものテクスチャーが用意されていて、タイガーストライプやデザート迷彩、ジャングル迷彩など、さまざまななバリエーションがあります。

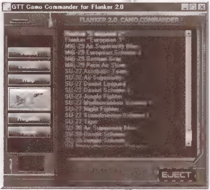
使用方法は簡単で、GCCFF2.0を起動して、好みのテクスチャーを選択。Selectボタンで決定した後に、Launchボタンでゲームを起動するだけです。

自分でテクスチャーを作ることもできます。作り方は、まず、メインとなる512×512ドットのSU-27.bmpファイルと、小さなsplash.bmpを作成します。次に、256×256ドットに縮小したSU-27.bmpを用意し、ファイル名をpci.zipという名にして、ZIP形式で圧縮保存します。あとは、pci.zip、splash.bmp、SU-27.bmp（512×512ドットのもの）をさらにまとめてZIP圧縮し、適当な名前で元のフォルダに移動すれば完了です。

最後に、標準状態のテクスチャーに戻したい場合は、GCCFF2.0のサイトに用意されている、su27orig_camo.zipというファイルをダウンロードして解凍し、GCCFF2.0のSELECT機能を使って解凍ファイルを指定すれば、全機種のテクスチャーがメーカー出荷時の状態にリセットされるようになります。（Warren大尉）



Su-33タイガーストライプ塗装 IN リゾート地。優雅なリゾートホテルに黄色が映える

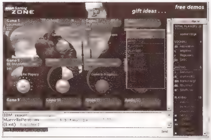


GTT CAMO COMMANDER FOR FLANKER Version2.0の操作画面。このソフトを使えば、FLANKER 2.0の機体テクスチャーをワンタッチで切り替えることができる

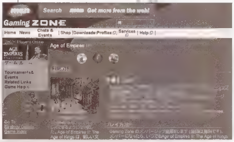
Q 「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」を始めた初心者です。ネットワーク対戦をやってみたいのですが、どうやったらいいのでしょうか？ また、英語が苦手ですので日本人の方が多く集まるサーバーも教えてください。

（青森県・中川智）

A 本誌に毎号掲載されている「ネットゲームNewbies」(P.127)コーナーでも簡単に紹介していますが、「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」（以下AOK）の対戦はマイクロソフトの提供するMSN Gaming Zoneを利用するといいでしょう。プレイヤー数が多く、さまざまなゲームモードに対応しています。利用方法については「ネットゲームNewbies」をご参照ください。Gaming Zoneの登録は無料で、すぐに利用することができます。AOKは日本人にも人気が高く、多数のプレイヤーがZoneでの対戦に参加しています。ロビーと呼ばれる対戦相手を探す場所で、日本人ぽいZone Nameを持つ人に声をかけたり、ゲームルームの“INFO”をクリックして自分の気に入ったゲームルールの場所に入ってみるのもいいかもしれません。試験開設中の日本語版ロビー（http://jp.zone.com/age2/）は英語が苦手なプレイヤーの強力な味方となるでしょう。（菅原有香）



AOKを選択後、ルームを選ぶとゲームのロビーにアクセスできる。最初は、すでにだれかがホストしているゲームに参加するのがいいだろう。INFOをクリックすると参加しているメンバーとLatency Indicator(緑、黄、赤の順に回線状況が悪い)、ホストが設定したゲームルールを確認できる



試験開設中の日本語ZONEは日本語でAOKの対戦ロビーを提供している。日本人同士のプレイは英語チャットの苦労を和らげるだけでなく、PING値が小さい回線状況のいいプレイヤー同士で快適に対戦できる

疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	収録内容
AOE2	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
BHUNTER	B HUNTER
BIGBANG	BIG BANG
DK2	DUNGEON KEEPER 2
FALCON4	ファルコン 4.0
FASTARS	THE F.A.PREMIER LEAGUE STARS
FISHING	みんなでバス釣り!
FLANKER2	FLANKER 2.0
G_SECTOR	G-SECTOR
LOP	ロードオブパンツァーズ
NEXTECH	ダークアイズ パッチ
ODN	ODN接続サインアップキット
TAK	TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS
USAF	USAF リプレイファイル
WINZIP	WINZIP
WOT	THE WHEEL OF TIME

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

戦略シミュレーション Age of Empires II:The Age of Kings

歴史を題材とした、人気戦略シミュレーションシリーズの最新作。英語版のデモながら、基本操作と本作での新機能がマスターできるチュートリアルモード、シングルプレイのランダムマップ、4人で対戦できるマルチプレイの3種類のモードがプレイできる。



インストール方法
①付録CD-ROMのAOE2フォルダに収録されている[README.RTF]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Hotkeys」で変更可能です。

ユニットを左クリックしてから、移動先を右クリック	移動
ユニットを左クリックしてから、対象を右クリック	行動(資源収集、攻撃など)
Enterキー	チャットメッセージ入力

戦略シミュレーション DUNGEON KEEPER 2

悪の迷宮を構築して、侵入してくる正義の戦士たちを倒すというユニークなゲームだ。「Internet Dungeon Watch」モードを選択すれば、インターネット上に立ち上がっているサーバーを自動検知できるので、手軽にマルチプレイが楽しめる。



インストール方法
①付録CD-ROMのDK2フォルダに収録されている[DK2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

※この体験版はマルチプレイ専用です。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Control Options」で変更可能です。

矢印キー	画面のスクロール
Homeキー	ズーム
Endキー	ズームアウト
F1～F6キー	視点変更
Tabキー	全員にチャットメッセージを送る
Alt+Aキー	同盟プレイヤーにメッセージを送る
Ctrl+Pキー	プレイヤーの表示

フライトシミュレーター ファルコン 4.0

ジェット機のアビオニクスを、いまだかつてないほど細部まで再現した本格派フライトシミュレーターの完全日本語版。この体験版でも、その迫力は存分に味わえることだろう。なお、インストール容量に370MB、スワップファイル用に200MB以上のハードディスク容量が必要なので注意しよう。



インストール方法
①付録CD-ROMのFALCON4フォルダに収録されている[README.DOC]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「セットアップ」→「コントローラー」で変更可能です。

Ctrl+↓キー	機首を上げる	, キー	ラダーを左に傾ける
Ctrl+↑キー	機首を下げる	. キー	ラダーを右に傾ける
Ctrl+←キー	機体を左に傾ける	Escキー	終了メニューの表示
Ctrl+→キー	機体を右に傾ける	Endキー	正面の敵をロックオン
Aキー	オートパイロット	/キー	機関砲発射
テンキー2	2Dコックピットビュー	Spaceキー	兵器の発射/投下
1～0キー	視点変更	Enterキー	空対空兵器選択
^キー	スロットル増加	Backspaceキー	空対地兵器選択
−キー	スロットル減少		

フライトシミュレーター FLANKER 2.0

ロシア軍のSu-27とSu-33の2機が操縦できるフライトシミュレーター。気圧や風の変化にも影響を受ける、非常にリアルなフライトモデルを再現している。巨大で重量感のある機体を感じることができる奥深い操縦感覚を、実際に体験してほしい。



インストール方法
①付録CD-ROMのFLANKER2フォルダに収録されている[FLANKER20DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

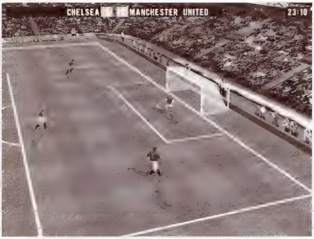
操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

Ctrl+Qキー	終了	Zキー	ラダーを左に傾ける
Sキー	ポーズ	Xキー	ラダーを右に傾ける
↓キー	機首を上げる	テンキー+	スロットル増加
↑キー	機首を下げる	テンキー−	スロットル減少
←キー	機体を左に傾ける	Dキー	武器選択
→キー	機体を右に傾ける	Spaceキー	武器発射
		F1～F12キー	視点変更

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

スポーツ THE F.A.PREMIER LEAGUE STARS

サッカーの白熱した試合展開を、美しいグラフィックでデスクトップ上に再現。マンチェスターユナイテッドをはじめとする有名クラブチームが登場するので、サッカーファンは必見だ。パッドなどを使用すれば、1台のマシンでも2人のプレイヤーで対戦することができる。



インストール方法
①付録CD-ROMのFASTARSフォルダに収録されている[STARSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

矢印キー	移動
Bキー	ヘディング、スライディング
Nキー	ショートパス
Mキー	ロングパス、シュート
Qキー	終了

戦略アクション THE WHEEL OF TIME

ファンタジー小説『The Wheel of Time(邦題：時の車輪)』を題材としたタイトル。アクション、アドベンチャー、戦略シミュレーションなどの要素がミックスされている。デモ版はマルチプレイにも対応しており、インターネット上のサーバーを自動検知できるシステムになっている。



インストール方法
①付録CD-ROMのWOTフォルダに収録されている[WOTDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「CONTROLS」で変更可能です。

マウス左クリック	攻撃
マウス右クリック	ジャンプ
Wキー	前進
Sキー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
Ctrlキー	アイテムを落とす

その他収録ソフトのインストール方法

B HUNTER
①付録CD-ROMのBHUNTERフォルダに収録されている[BHUNTERDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[BHUNTER.EXE]をダブルクリックしてください。

BIG BANG
①付録CD-ROMのBIGBANGフォルダに収録されている[BIGBANGDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

みんなでバス釣り！
①付録CD-ROMのFISHINGフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.032の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

G-SECTOR
①付録CD-ROMのG_SECTORフォルダに収録されている[GSECTOR112.EXE]をダブルクリックしてください。

ロードオブパンツァーズ
①付録CD-ROMのLOPフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

ダークアイズ パッチ
①付録CD-ROMのNEXTECHフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、実行してください。
※このプログラムは、ダークアイズ製品版を持っている方のみ使用できます。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS
①付録CD-ROMのTAKフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

USAF リプレイファイル
①付録CD-ROMのUSAFフォルダに収録されているすべてのファイルを、USAFがインストールされているフォルダの中のRESOURCE¥RECORDERフォルダ内にコピーしてください。
②USAFを起動し、メインメニューから「MISSION RECORDER」を選び、ファイルを再生してください。
※USAF製品版を持っている方のみ使用できます。
※p.068～071の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

今年最大の話題作「DESCENT 3」と「UNREAL TOURNAMENT」のMac用デモ版が登場した。これらのデモ版は本文で紹介しているInput Sprocket J1-1.7.2にも対応しているので、設定を行えばPC用のホイールマウスやジョイスティックを使ったプレイが可能となる。　文／nao

第12回 Windows 98用のUSB対応ジョイスティックをMacで使う

入手が容易なWindows用のジョイスティックでシューティングゲームを楽しむ

MacOS 9があれば簡単にWindows用のUSBジョイスティックを接続できる

1999年11月号ではUSB対応ホイールマウスをMacで使う方法を紹介した。その際には、シェアウェアのユーティリティソフトである「USB Overdrive」が活躍したわけであるが、Macの周辺機器をサポートするドライバ「Input Sprocket J1-1.7.2」を搭載するMac OS 9の登場により、ホイールマウスに限らず、多ボタンマウスやさらにはWindows用ジョイスティックまでもが使用できるようになった。ここでは、USBジョイスティックを例に取って接続方法を紹介する。

Input Sprocket J1-1.7.2は、あくまでゲーム自体も対応している場合に限定して利用できるようになっている。そのため、ファインダーの操作や、ブラウザーのスクロールに対するマウスのホイール機能のサポートは対象外であることを最初に断っておく。対応させたければ、USB Overdriveやマウスメーカーが配付している専用のドライバが必要となる。意外にも、マイクロソフトはインテリマウスのMac用ドライバを供給しているので利用してみるといいだろう。今回は、G3 PowerMac 450MHzにMacOS 9をインストールし、「Input Sprocket J1-1.7.2」を利用して、マイクロソフトのUSB対応ジョイスティック“サイドワインダー プレシジョン プロ”を接続してみた。

DESCENT 3デモ版をジョイスティックでプレイしよう

先ごろデモ版がリリースされた「DESCENT 3」を使って説明していく。まず、同ゲームのメインメニューの“OPTION”から“Config”を選ぶとキーボード設定画面が表示される(画面1)。ここで左下の“JOY/MOUSE”を選ぶと、Input Sprocket J1-1.7.2の設定画面(画面2)となり、USBマウスとジョイスティックの接続状況を確認することができる。ここで、ジョイスティックのアイコンを選択した後、各ボタンや軸の動きを設定していけばいい。デフォルト指定である“省略時設定”をベースにしてカスタマイズすると簡単に設定できて便利だ。カスタマイズが終わったら設定の保存を忘れないようにしよう。サイドワインダー プレシジョン プロに装備されているハットスイッチを上下左右のスライドに割り当てたいなら、画面1の設定を参考にすると良い。

ジョイスティックの各ボタンにDESCENT 3の自機の動作パターンを割り当てるには、画面2の“ボタン”エリア内のアイコンをクリックすると表示されるメニュー(画面3)で行う。

サイドワインダー プレシジョン プロにはボタンがたくさん用意されているが、設定画面(画面2)が表示されている状態で本体のボタンを押せば対応するメニューがブリンクするようになっており、活用すると楽に設定できる。ジョイスティックのキャリブレーションもInput Sprocket J1-1.7.2内で可能だ。画面2に表示されている“補正”ボタンを押すと現れるメニュー(画面4)で行えば良い。

ジョイスティックが効果を発揮するのは、フライトものであり、DESCENT 3は特にその恩恵にあずかれる。USBタイプのジョイスティックなら簡単に接続できるので、ぜひ試してほしい。

お勧めソフトのダウンロードサイト

「DESCENT 3」デモ版
http://www.insidemacgames.com/downloads/demos/99/descent3/
「UNREAL TOURNAMENT」デモ版
http://www.insidemacgames.com/downloads/demos/99/UT/
インテリマウスドライバ
http://www.microsoft.com/products/hardware/mouse/driver/drivers mac.htm



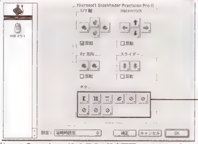
DESCENT 3デモ版のプレイ画面。OpenGLにも対応しており、非常に美しいグラフィックを堪能できる。ジョイスティックをつなげてプレイすれば、楽しさはさらに増す

画面1



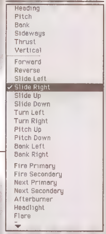
DESCENT 3のメインメニューの“OPTION”から“Con fig”を選択すると、キーボードのキーに割り当てられている動作が表示される。ここで、“JOY/MOUSE”を選択するとジョイスティックを設定できるようになる

画面2



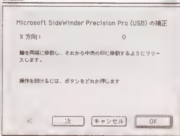
Input Sprocket J1-1.7.2の設定画面。ここでは、ジョイスティックとUSBマウスのボタンや軸の動きを設定できる

画面3



画面2の“ボタン”エリアのアイコンをクリックするとDESCENT 3の自機の動作パターンが表示され、簡単に割り当てられるようになっている

画面4



画面2のところで“補正”ボタンを押すと、ジョイスティックのキャリブレーション画面が表示される。キャリブレーションは最初にやっておこう

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

CATVなので、「QUAKE Ⅲ ARENA」の50MBとかいうダウンロードもビビることなくできました。30分くらいで終わる速い回線ってサイコー。「QUAKE Ⅱ」はやっていないので分からないですが、QUAKE Ⅲ ARENAはなんとなくマンガチックというか、デフォルメされている感じですね。少しだけBot対戦し、無謀にもマルチプレイ。1人も殺せず、あっさり最下位。厳しい世界です。でも、そうでないとね。Botで再修業です。
(大阪府・西岡淳)

残虐描写が問題視されることもある3Dシューティングですが、QUAKE Ⅲ ARENAはどこかスポーティーな感じがしますね。キャラクターのスキンも、「こんなやつ、現実にはいねぇよ!!」と言いたくなるほど、ゴツイ面々が勢ぞろい。最初見た時、笑っちゃいましたよ。「KINGPIN:LIFE OF CRIME」に出てくるキャラクターと対決させたら、どっちが勝つんでしょうかね? (K児)

インターネットがしたいのに母は駄目と言います。「料金が高い、費用がいくら掛かるか分からない」と拒否され続けて1年がたちます。費用を説明できるデータを誌面で紹介してもらえると、母を説得できるのですが。 (千葉県・市川佳佑、代筆その母)

佳佑君は中学1年生ということですが、今のうちにインターネットくらいは使えるようにしておきたいですよね。弊誌の読者の中には、5歳でネットワークゲームを楽しんでいるという少年もいます。もちろん、お父さんやお母さんの指導に従ってプレイしているはずです。佳佑君が住んでいる千葉県旭市から利用できるインターネット接続業者(プロバイダー)を調べたところ、ニフティ(問い合わせ先:TEL 0120-816-042)であれば銚子市(市外局番は0479)にあるアクセスポイントが利用できます。料金コースはいくつか用意されているのですが、15時間コース(月々2,000円)がお勧めです。電話料金については3分10円ですので、1ヵ月にインターネットを15時間利用した場合、プロバイダーに2,000円、電話料金に3,000円掛かりますので、月額費用は5,000円となります。取りあえず、1日30分という制限付きで、インターネットの利用を始めてみたらどうでしょうか。 (坂之上)

アメリカのパソコンゲーム雑誌『PC GAMER』の代行販売をしてほしい。英語は分からないけど、いち早くゲームニュースを知ることができるので、毎月有名書店で買っています。しかし、近くで買えないので不便です。
(神奈川県・向吉秀樹)

まず、代行販売を行う予定は今のところないので、あしからず。話は変わりますが、『PC GAMER』は確かに素晴らしい雑誌ですね。英語なので、私も内容をすべて理解しているわけではありませんが、硬派な路線の中に遊び心がある点が、個人的にはいいなぁと思います。しかしながら、アメリカのパソコンゲーム雑誌はゲームのレビュー記事にはページを割いても、"ゲームの攻略記事"には比重を置いていないようです。弊誌のように、攻略記事で特集を組む雑誌とはスタンスが異なると言えるでしょう。ですので、両誌とも読んでください。 (ヤナギ)

VRAM 2MBで3Dゲームはつらいです。
(三重県・今井巧)

かなり古いビデオカードをお使いのようですね。確かに、VRAM 2MBではまともに動作しない3Dゲームが多いのでは? 最新の3Dゲームのほとんどが VRAM 16MB以上を推奨していますしね。この機会に買い換えてみてはいかがでしょう。あまりお金を掛けたくないなら、一世代前のビデオカードを買うのも一つの手です。例えば、Voodoo3 2000 AGP(VRAM 16MB)なら、秋葉原にて1万円以下で購入できるようです。まったくお金を掛けたくないなら、本誌プレゼントコーナーに時々登場するビデオカードを狙ってみてはいかがでしょう!? (Y-min)

「EVERQUEST」の記事、毎号楽しみにしております。プレイ時間が限られていますので、なかなかレベルも上げられませんが……。最近ふと思うのですが、自分の経験値稼ぎやレアアイテム集めに夢中になるあまり、ほかの人への思いやりや、気遣いの欠如したプレイヤーが目立つように思います。仮想現実の世界とはいえ、生身の人と人が触れ合う場所であることには違いないのに。少々のミスに対する非難、中傷などがあった日は、悲しくなってしまいます。顔も知らない者同士の数少ない出会いの場所、もう少し余裕を持ってプレイしたい気がします。(和歌山県・東秀昭)

遊べる時間の問題は、翌日に仕事を控えている社会人の方々にとっては永遠のテーマですね。こんなときは学生の方がうらやましかったり。あ、学生さんも授業がありましたね(笑)。より強い敵と戦えるよう、レベルアップを目指す気持ちはみんな同じですが、それが目的というわけではないので、楽しくプレイするということを、もっと大事にしたいですね。より多くの人のフレンドリストに登録してもらえるような、気持ちのいいプレイができるといいですね。 (ま)

自慢ショット

初めて投稿します、TAKAAKIと言います。これは、「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」でのリプレイ時のショットです。リプレイではよくこんな現象が起きますね(￣～￣ ι)。変な所で射撃したり、手りゅう弾を自分のすぐ目の前の壁に投げて自爆したりと、ゲーム内容とは反対に時々爆笑させられるゲームです(喜)。……バグ? それにしても、プレイしていてつくづく思うのですがPrimaryの銃にサイレンサー付きの物を出してほしいものです。 (TAKAAKI)

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



これを世の人は、"どこでもいっしょ"状態とでも言うのでしょうか? 仲間外れにされた後ろの一人が、かわいそうですね



こっちは逆に、仲間割れですか。何か重大なヘマでもやらかしたのでしょうか?

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Reader's Review

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

「DIABLO」のパクリと言ってしまえばそれまでなんだけど、逆にDIABLO経験者であれば、違和感なくがんがんプレイできるところはいい。さすがに後発だけあって、改善されている部分もたくさんあるし。3Dになった利点って……ズームで表示範囲が自由に変えられるようになったことかな。キャラクターのグラフィックはDIABLOの方が好みだけど、「DIABLO Ⅱ」が出るまでは遊べそう。
（埼玉県・高野慶吾）

オオカミ変身さいこーです。これがあるのを知って、Sorceressを選びました。（福岡県・わんわん好き）

久々にはまるゲームに巡り合いました。マウスクリックが熱いアクションで指がつりそうです（笑）。ひたすらレベル上げに徹するというプレイをしていますが、まだまだ先は長そうです。今はネットにつないでいないのでできないけど、マルチプレイもやってみたいなー。
（石川県・松川健志）

DARKSTONE



戦闘の時の操作がやりづらい。1回、マウスでクリックすれば攻撃してくれるんですけど、敵の動きが速くって……。（兵庫県・田原紀子）

取りあえず「DARKSTONE」に慣れようと思ってWarriorでプレイしてみた。確かに、DIABLOを思わせる3DのアクションRPGだ。ダンジョン内ではたいまつがないと暗くてよく見えないあたり、細かいところまで凝っている。仕方なく盾をはずしたのがいけなかったのか、それとも単に無謀だったのか、Rat Manに囲まれて死んでしまった。（大阪府・橋本司）

キャラクターの年齢って、ゲームに関係あるんですか？なんとか20代に保っているんで、自分で試す気にはならないんだけど（笑）。（静岡県・若いって素敵）

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

●ヘビーギアⅡ　●RAINBOWSIX：ROGUE SPEAR　●HOMEWORLD

Player's Suggestion

最近のフライトシミュレーター全般に言えることだが、グラフィック部分が強化され、コクピットなどが実物と同じくらいになってきたのはマニアにとって喜ばしいことだ。しかし、現在の航空機戦のすべてをカバーし、満足させてくれるようなゲームがないことが残念だ。

今後のフライトシミュレーターに期待したいのは、スピード感と、それを表現できるようなサウンド。それが実現されるようなタイトルが登場すれば、フライトシミュレーターとしては最高のものになると思う。レーシングゲームなどは、スピード感がそこそこ感じられるのだが。
（富山県・竹内祥博）

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第1回

全国1億5000万人のネットワークゲームファンの皆さま（そんなにいねーよ）、初めまして。花も恥じらう26歳の私、PEKA-TARO（ぺかたろーと読む）が「DIABLO」にはまったのは3年前。それ以来、日本人から外人まで、そりゃあ言葉では言い尽くせないほどの、一風変わったプレイヤーたちに遭遇してきたものです。この新コーナー「ぺかたろーと愉快な仲間たち」では、私がネット上で出会ってしまった、ちょっとおかしな人たちが続々登場します。次に彼らに遭遇してしまうのは、あなたかもしれない……。

ノストラダムスとおれ：変人度数★★★

あれだけ騒がれたのに、結局何にも起こらなかった運命の"7の月"。今だから笑い話で終わるけど、その当時はかなり深刻に心配していて、DIABLOを立ち上げながら1人でたそがれていた私。そこに偶然ジョインしてきたのが問題の彼。お約束どおりに「どこからきたの？」と尋ねると、「フランスだよ」との返事が。悩める乙女だった私は、早速「予言は当たると思う？」と質問したわけ。彼の答えは、「もちろんさ！」……なんて不吉なヤツ。彼の心ない言葉は私の不安をさらにあおり、「7月中には君もおれも滅びるのさ」と、話はますます悪い方向へ。あまりに彼の口調が自信たっぷりなので、「なぜそう言い切れるの？」と聞くと、「ヤツ（ノストラダムス）はおれの友達だからさ」と答えてくれました。「おれには聞こえるんだよ、あいつの声が。確実にみんな滅びるんだ」と、一心不乱に話し続けるフランス人。そのたびに嫌な気分にさせられていく私。よーく分かった、分かったから、滅びるのはあなた1人だけにしてね。君のお友達のノストラダムスも、きっとそれを望んでいるだろうから。

文／PEKA-TARO

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、下記の電子メールアドレスまでご連絡ください。応募はプロ・アマは問いませんが、平日に行われる編集部での打ち合わせにおいでいただける方に限ります。皆さまからのご応募をお待ちしております！

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係
または　information@play-online.com
なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Takayoshi Shimomura

下村隆善の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、「EVERQUEST」をはじめとする、さまざまなRPGの高密度な攻略でおなじみの下村隆善氏に、人生を変えるきっかけとなったパソコンゲームの話をしてもらった。

本場の雰囲気が感じられる海外のファンタジーRPGがお気に入りだった

今から10年くらい前、父親がPC-9801を購入した。よく聞くパターンであるが、このパソコンはあっという間に私と弟のゲームマシンと化してしまった。トールキンやムアコックの小説を読みあさり、「DUNGEONS＆DRAGONS」などのテーブルトークRPGでよく遊んでいた私は、ファンタジーRPGを中心にパソコンゲームにのめり込んでいった。中でも、本場の雰囲気を味わうことができる海外製のタイトルがお気に入りで、「ファンタジーⅢ」や「ザ・バーズテイル2」といった、ちょっとマイナーなゲームをよくプレイしていたと記憶している。

そのうちに、衝撃的なゲームがリリースされた。従来なら想像の中で補完するしかなかったダンジョンのイメージを、グラフィックとサウンドで表現した「ダンジョンマスター」である。ゲーム性を損なうことなく、ダンジョンでのサバイバルのリアルさを取り入れた傑作で、リアルタイムで進行するが故の緊迫感、空腹で餓死しないための計画性、随所にちりばめられたトラップを解くパズル性など、その面白さは語り尽くせないものがある。



1987年にAtari ST版が発売されて以来、多数のハードウェアへ移植されたダンジョンマスター。以降のゲームに与えた影響も少なくない

当時、大学生だった私は、知人に「旅に出る」と告げて自分の部屋に引きこもり、まさに寝食を忘れて没頭した。ダンジョンマスターの名所、地下4階にスクリーマーが発生する場所を覚えている人はいるだろうか？ 私はひたすらここで時間を費やして、アイテムを保管するデポ（中継地点）の整備に夢中になっていた。ダンジョンマスターは、今でも私にとって心のベスト5に入るコンピューターRPGだ。そして、方眼用紙と鉛筆を握り締めてプレイした、最後のRPGでもある。

人生を狂わせたネットワークRPGの快感

それからしばらくの間、私はパソコンゲームから遠ざかっていたのだが、インターネットに興味を持ったのを機会に、新しくパソコンを購入することになった。最初はさまざまなホームページを巡回していたが、それが自分の性（さが）なのか、なぜか（やはり?）ゲーム情報にたどり着いてしまう。そこで目に留まったのが、コアなゲームファンの間で話題になっていた「DIABLO」である。

品薄のために、DIABLOはなかなか入手できなかった。東京中のパソコンショップに電話をしまくり、ようやくbattle.netに接続した日のことは今でも忘れられない。すでに当たり前のことになってしまったが、ネットワークを通じてほかのプレイヤーと一緒にゲームができるということは、衝撃的なことだった。

われを忘れて毎日プレイし続け、気が付けばbattle.netの住人と化していた。そして、同じような趣味を持つ人が集まって、ネットワーク上のコミュニティーが作り上げられていった。battle.netのチャンネル「JPN-30」に夜な夜な集い、時にはチャットだけで朝を迎えたこともある。

ここに集まった人にはユニークな人物が多く、ライターの安井勉氏と出会うきっかけにもなった。ちょうど氏が、Play Onlineの創刊号の原稿を執筆していたころである。そのうちに、原稿の一部を書かせてもらうようになり、ついにはそれを本業とするまでに至ってしまった。DIABLOは、本当に私の人生を変えてしまったのだ。以後、「ULTIMA ONLINE」から「EVERQUEST」へと続いていくのだが、誌面には載せられなかった逸話も数多い。記憶の新しいうちにホームページでも立ち上げて、書き留めておこうかと思う、今日このごろである。

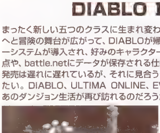


全世界を熱狂させたDIABLO。重厚なBGMとアートワークは、一目で私を虜にした。日本でもネットワークゲームが流行するきっかけとなったタイトルの一つである

ネクストインビテーション これに期待！

DIABLO Ⅱ

まったく新しい五つのクラスに生まれ変わり、広大なフィールドへと冒険の舞台が広がって、DIABLOが帰ってくる。スキルツリーシステムが導入され、好みのキャラクターへと成長させられる点や、battle.netにデータが保存される仕組みも要注目である。発売は遅れに遅れているが、それに見合うクオリティーを期待したい。DIABLO、ULTIMA ONLINE、EVERQUESTと続く、あのダンジョン生活が再び訪れるのだろうか?



一般ベータテストもいまだに始まらず、ファンをやきもきさせているDIABLO Ⅱ。2000年第1四半期の発売とされているが、果たして……?

PROFILE

下村隆善
ファンタジーRPGをこよなく愛するフリーライター。Play Onlineに掲載された ULTIMA ONLINEやEVERQUESTの膨大な攻略情報は、八丁堀の怪しいオフィスにて安井氏らと共に生み出された。ところで、下村氏の印象に強く残っているゲームの中には、ほかにも「ブラックオニキス」があるそうだ。先日、この原稿を書くために昔の資料をあさっていたら、BPS社に「ムーンストーンはまだか」と手紙を送っていたことが発覚したらしい。

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

最近はRPG一辺倒を脱して、さまざまなゲームジャンルにおける英会話や、よく使われる用語・略語を解説するコーナーに趣向が変わりつつある「ネットワークゲーマーのための英会話」。筆者も慣れないゲームジャンルに苦戦しながら、新しいネットワークゲーム仲間を増やしつつある。今回は「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」を通じて覚えた、戦略シミュレーションで使える英会話をお届けしたい。

第19回 戦略シミュレーションでの英会話を覚えよう

今回会話例を採取した「COMMAND& CONQUER:TIBERIAN SUN」(以下、TS)に限らず、ほとんどの戦略シミュレーションでは、同盟を組んでいるプレイヤー間ならともかく、プレイ中に対戦しているメンバーと積極的に会話することはあまりない。自分の動向をわざわざ敵に話して聞かせるプレイヤーはいないからだ。TSのマルチプレイで現在ポピュラーなのは、1 on 1と呼ばれる1対1の対戦のようだ。プレイ時間が短く、連戦も容易なので、対戦するプレイヤーを変えて次々とゲームを楽しむのに向いていることから、人気が高いらしい。

というわけで、戦略シミュレーションでの英会話は、対戦相手探しやクラン間での試合の呼び掛け、ゲームのテクニックについての談義といった、ロビーでの会話が主流だ。そこで話せる仲間を多く持っていると、気軽に参加できるゲームも自然と多くなる。ここでは、TSならではの会話というより、サーバー接続型の戦略シミュレーション全般に、応用が利く例を紹介していこう。

Scout

Anyone 2/2?

Rush

●ゲーム仲間の募集と参加

マルチプレイを楽しむには、最初がいちばん肝心だ。いきなり無言でゲームに参加すると、ほかのメンバーに激しく嫌がられる場合がある。当たり前だが、まずはロビーでの会話によってプレイ相手を見つけよう。戦略シミュレーションでは、まずホストがゲームを用意して、メンバーを募るパターンがほとんどだ。気に入った条件のゲームが無い場合は、自分がホストになってゲームを作ろう。英語で呼び掛けるのは多少勇気がいるが、どのプレイヤーもゲームを遊びたくてロビーに来ているのだから、すぐに相手は見つかるはずだ。ただし、みんな気ままに返事するので、注意深く読まないと、だれの言葉に対する返答なのかが分からないことがある。返事をするときは、極力相手の名前を文章に入れるようにするといいだろう。

例1)

Maddog:Anyone wanna play a quick **1on1** game?
マッドドッグ：短時間で1対1のゲームをだれかやらないか？
Kiddy:yo mad, I wanna join
キディ：よぉマッド、おれ参加したいな
Maddog:k Kid, Ill host
マッドドッグ：オーケー、キッド。おれがホストをやるよ

例2)

Cal:Anyone **2/2**? Join game01
キャル：だれか2対2でプレイしないか？ game01に参加してくれ
Ted:I will, u make the game Cal
テッド：おれ参加するよ、君がゲームのホストをしてくれ、キャル
Cal:yup already did
キャル：ああ、もうゲームは作ってあるぜ
Ted:wow fast:) kk
テッド：おお、早いね(^^) 了解
Reslie:can I join?
レスリー：わたしも参加していい？
Cal:sure come join us
キャル：もちろんさ、おいで、参加しなよ
Reslie:I'm a newbie
レスリー：わたし初心者なんだけど
Cal:no prob
キャル：気にしなくていいよ

メモ：以前は、OKの略語はKが多かったが、なぜか最近kkと答えるプレイヤーが多く見られる。なんだかせっかちな人みたいだ

例3)

Hardy:**NE1 up for 2/2** game?
ハーディー：だれか2対2でゲームをしないか？
Ralph:me, how bout **ally** game. My brother wanna play with us
ラルフ：おれやりたいな、同盟組んでゲームしない？ 弟が一緒にやりたいんだって
Hardy:okay join. Looking for one more p for **2/2 alliance** game!
ハーディー：いいよ、参加しな。2対2の同盟戦、あと1人プレイヤーを募集中！

●ゲーム仲間の募集と参加

例1)

Kate:any **tips** for newbie please?
ケイト：初心者のためにテクニックを教えてくれない？
Derby:well, first, **scout** early
ダービー：そうだなぁ、まず第1に、索敵は早めにやっておくことかな
Kate:IC. Any others?
ケイト：分かったわ。ほかには？
Derby:second, keep your unit and structure spread. Staying is not way for victory.
ダービー：第2に、ユニットや建物は広げて作り続けること。同じ場所にとどまるんじゃ勝ち目ないよ

例2)

Harris:Tell me building yard protection. I heard it's most common **tactics**
ハリス：建設区域のガード法について教えてよ。一般的な戦術だって聞いたんだけど
Jonathan:yeah its common and useful **tac**. Build walls and pavement around your buildings you want to protect and...
ジョナサン：うん、一般的だし使える戦術だよ。守りたい建物の周りに壁と道路を作るんだ。それから……
Harris:umm I wanna see how it works actually
ハリス：うーん……実際どういう風になるか見たいなぁ
Jonathan: ...okay let's do it
ジョナサン：……よし、やってみようか
Harris:yes plz
ハリス：うん、お願いするよ

●単語／略語集

ユニット名などは、各ゲーム独自のものが用いられているが、それ以外は普通のスピーチと、今までの号で紹介したチャット用の略語で事足りるようだ。



1on1、1/1、1vs1、1 v.1	1対1のゲーム。書き方はいろいろあるが、だいたいこの四つの順でよく使用されるようだ。人数に応じて数字を入れ替え、コンピューターと戦う場合は 片方を“cpu”にすればいい
On scope	レーダーに敵が入った状態を表す。 例)Cyborg Commando on my scope 9 おれのレーダーの9時方向(左側)にCyborg Commandoが入った 普通のプレイでは、ほかのプレイヤーに自分の状況を話すことはないが、同盟を結んでプレイする場合は、同盟プレイヤーとの密な連絡が大切だ。なお、フライトシミュレーターのように、戦略シミュレーションでも方向を表すときは時計の時針の位置を使うことが多い
Ally、Alliance	複数のプレイヤーが同盟を結び協力して対戦する、いわばチーム対戦モード。Allyは、本来“同盟する”という意味の動詞なのだが、Allianceモードの略語としても使われているようだ
Scout	偵察用ユニットの名前を指すほか、“索敵する”“偵察する”といった動詞でもある
Rush	ラッシュ。戦略シミュレーションでは有名な戦法。ある一定のユニットを大量生産し、その長所を生かして一気に敵陣に攻め込む戦術。“engineer rush”のようにユニット名と併せて使われる。TSでは抜群に有効な戦法というわけではない
Tips	Info(情報)と同じような意味だが、ゲームで使用される場合には、知っておくと便利な“お役立ち情報”を指す。操作法から戦術まで幅広い範囲にわたる
Tac、Tactics	“戦術”を言い表すなら、この用語がやはり一般的。Strategyも同じような意味で使われているようだ
NE1、Any1	Anyoneの略語。“だれか”という意味。「だれかいっしょにプレイしないかい？」と誘うときに使われる。チャットの手間を省くための省略法
Up for	“～する気がある”“～したい”程度の意味。非常によく使われる。 例)anyone up for a clan game? クラン対抗のゲーム、だれかやらない？ 実用性が高い上に単語も短く、タイプしやすいので積極的に使える

Play Online 2
February No.020

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：2000年2月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹
デスク：坂之上延隆
編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和
アートディレクター：佐伯　誠
チーフデザイナー：登勢子
アメリカ駐在：Kaito Okutani
イラスト：横山　宏／S.Kohei
DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／PC WORKS
写真：大澤　誠／株式会社ディー
広告担当：市原　孝／原田のぞみ
販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二
制作：中村寛文
協力：辻　英之
印刷：凸版印刷株式会社

Play Online 3月号予告（1月24日発売）

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム高密度攻略

「QUAKE Ⅲ ARENA」「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」「THE WHEEL OF TIME」を今月に引き続いて徹底的に攻略。そして、フライトシミュレーターファン待望の「Flight Simulator 2000」の攻略も開始する。

特別企画　究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び

話題のゲーム「UNREAL TOURNAMENT」「QUAKE Ⅲ ARENA」「MESSIAH」は、S3TC、Bump Mapping、Hardware T&Lといった最新のグラフィック技術を駆使している。これらのゲームで美しいビジュアルを引き出すためには、どうすればよいのか。今のパソコン環境から、ワンランク上のゲームグラフィックを実現する方法を紹介する。

編集後記

■シナリオ、音楽、映像、演出など、ゲームを構成する要素は年々映画に近づきつつあるという人もいます。私も同感ですが、ネットワークゲームはその要素に加えて、個人の感情や考えを反映させる余地を持たせた映画を超えたエンターテインメントだと考えています。Play Onlineは今月で月刊化して20号目です。“自分たちが面白いと思うことを誌面を使ってダイレクトにお伝えする”という当たり前のスタンスを貫いて今後も出し続けます。ちなみに、映画を否定しているわけではありません。かなり好きです。年末に公開される『エンド・オブ・デイズ』で、ガンズの新曲がどのように使われるのかが気になっています。（長尾）

■第2回Network Game of the Yearへ投票いただいた読者の皆様、ありがとうございました。Play Onlineの読者はRPGのファンが多いため、「EVER QUEST」と「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」への投票が多かったのですが、3Dシューティング部門で圧倒的な人気を獲得した「HALF-LIFE」がNGYを受賞しました。エキスパンションパック「OPPOSING FORCE」が発売されたことで、年末年始は、引き続きHALF-LIFEで楽しめそうです。Rei from Chibaと一緒に、OPPOSING FORCEを盛り上げよう(^^;（坂之上）

■“ギターの神様”のライブを見に行った。日本武道館でのエリック・クラプトンは、最高のパフォーマンスを見せてくれた。しかしながら、風邪気味の上に酒を持ち込むのも忘れ、小心者の私は2階席だけに立ち上がることもせず、終始座ってまったりと見てしまったことが悔やまれる。やはり、ライブたるもの、アルコールが入って「ヒューヒュー」掛け声かましながら、アーティストを間近で眺めたいものだ。（ヤナギ）

■繁華街のビルの壁に、“2000年まであと何日”という電光掲示板が設置されているのを見ました。あれは、年が明けたら、2001年までのものに模様替えするんでしょうね。ところで、太平洋のど真ん中、日付変更線のそばの島々では、どこがいちばん先に2000年を迎えるかで大騒動になっているそうです。そもそも、日付変更線には国際的に通用する法的根拠はなく、それぞれの国が勝手に定めている状態だそうで、貴重な観光資源として駆け引きが行われているらしいです。しかし、Y2K問題は別としても、お祭り騒ぎをするのは21世紀を迎える2001年だけでじゅうぶんなような気がするのは、私だけですかね？（ま）

■もうすぐ住居の契約更改の時期なので、引っ越すことに決めた。今住んでいるアパートは、約2年間生活してきたわけだが、特に印象に残っている思い出はない。特に不満もない。ほとんど寝るためだけに帰ってたようなものなのだ。その分、自分にとってくつろげるような空間にしようとも思わなかったが、今度住む部屋は快適な場所にしたいと考えている。楽しみだ。（K児）

■EQにのめり込んでいたため、UOの決済に使っていたカードの期限が切れていることに気付かなかった。半年近くプレイしていなかったせいもあり、発売と同時に育ててきたキャラクターがすべて消えてしまった。とほほ。また、人形たたきから始めるのかと思うと、気が遠くなりそうだ。低LVだとクリスマスイベントのプレゼントもしょっぱいのかな～。（Y-min）

■NHKで2000年1月2日、午前9時00分よりおなじみ横山氏キャラクター及びメカニック・背景デザインのCG人形劇「マサシク3」パイロット版の放送があるそうです。撮影にバーチャルセットを使用、通常の人形劇の背景に相当するものをリアルタイムに描画されるCGに置き換え、カメラをどう振っても背景が破たんなく付いてくることで今までとはひと味違った映像が作れる……という画期的人形劇です。あのデザインで人形劇やっていいの？ といった感じでかなり楽しみ。ぜひ御覧あれ。（佐伯）

広告索引／広告企業URL

表2見開き	NTTコミュニケーションズ	http://www.ocn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	ダイコク電気	http://www.daikoku.co.jp/netpachi/top.htm
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	メディアクエスト＜㈱マイピック＞	http://www.mediaquest.co.jp/
p.008,009	アートディンク	http://www.artdink.co.jp/
p.010	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.011	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.012	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.013～015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.017	ザ ラーニングカンパニー	http://www.creatures2.com/jp/
p.129	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/


EIDOS
INTERACTIVE
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
トゥームレイダー ラストレベレーション
ララのルーツが今明らかに!!
トゥームレイダー シリーズ第４弾
シリーズ集大成となる
トゥームレイダー: ラストレベレーション遂に登場!!
●16才のララが登場
ララのルーツが今明らかに！
●原点への回帰
神秘の国エジプトへ冒険の舞台を回帰し、ララのルーツに迫る！
過去のあやまちをララはどう解決するのか!?
●グラフィックの向上
ララの質感が、より滑らかに！
ライティング効果により、演出効果が倍増！
●新アクション
待望のロープ、ドアを蹴破る、バールでこじ開ける、
新たなレバー操作の数々により、謎解きの幅がさらに広がる！
●メニューリングの大幅変更
メニューリングの大幅変更に伴い、アイテムの結合やコンパス表示などの新要素により、ヒントや攻撃方法に広がりが増した！
12月24日
金曜日発売
Windows® 95/98 ●CD-ROM
価格:8,800円(税別)
・発売元：アイドス・インタラクティブ株式会社 www.eidos.co.jp/
・販売元：ツクダシナジー株式会社 www.tsy.co.jp/
Tomb Raider The Last Revelation and Lara Croft © & tm Core Design Ltd. 1999. © & Published by Eidos Interactive Ltd. 1999. All Rights Reserved.
CORE
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元):ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy



Play Online 2 2000
株式会社デジキューブ
2000年2月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第2号通巻20号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)
T1117893020981
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17893-2 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi